

Komputer

czytasz • rozumiesz • grasz

ŚWIAT

10/2002

PAŹDZIERNIK

magazyn o grach
komputerowych
z płytą CD

cena: 7,50 zł
w tym 7% VAT

nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621

GRY

10 stron opisów,
porad i kodów

Disciples II

Mroczne proroctwo

Pogromca herosów

Pełna
wersja

Stunt GP

gra wyścigowa na PC po polsku

**PEŁNA
WERSJA!**

Wersje demo

Batman: Vengeance

Farscape: The Game

Moto GP

Stronghold:
Crusader

EXTRA!

- tapety z 6 znanych gier
- 5 latek do gier
- 5 minigier z internetu
- programy i sterowniki

CD-ROM
w każdym numerze

Pełna wersja

Wyścig

+ pięć minigier,
pięć latek
i tapety
z sześciu gier

Akcja

Akcja

Wyścig

Strategia

Wymagania
pełnej wersji:
P 233,
64 MB RAM,
akcelerator 3D,
295 MB miejsca na dysku



Pełna
wersja

Stunt GP



TESTY GIER

Wyprzedzamy mistrzów

Wyścig **Moto GP**

Sport **Virtua Tennis**

Strategia **Cultures 2**

Akcja **Crazy Taxi**

Wyścig **F1 2002**

MINITESTY

Mafia, Frontline Attack,
Conflict: Desert Storm, Beach Life

ŚCIAGAWKI

Hak na Haka



Akcja **Piotruś Pan:
Wielki powrót**

Strategia **Cultures 2**

Wyścig **F1 2002**

TAJNE KODY

Warcraft III, Cultures 2,
Duke Nukem: Manhattan Project

RYNEK



Test supermarketów

Gdzie warto kupować gry

CD-ROM z numeru 10, październik 2002

Komputer

GRY

TRZY WIELKIE GRY RPG.

W sprzedaży od 16 października

W sprzedaży na początku grudnia

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE II

Po bliższym obcowaniu z grą muszę
napisać jedno: jest bardzo dobra!

CD Action

„Icewind Dale II” jest taką grą,
o której już przed premierą wiadomo,
że [...] na pewno nas nie zawiedzie

gry-online.com.pl



WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE
PO ANGIELSKU Z
POLSKIMI PODPISAMI

The Elder Scrolls III

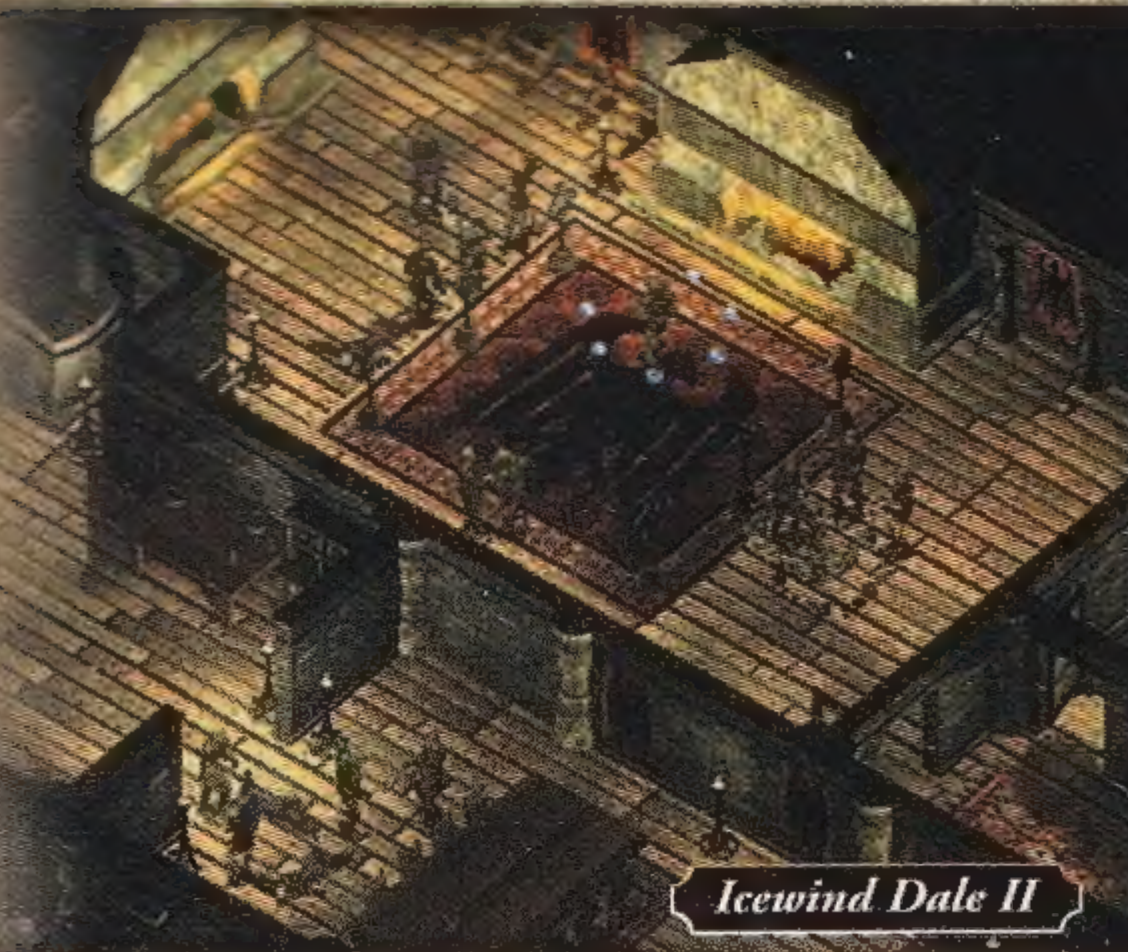
MORROWIND

„Ta znakomita gra zasługuje
na to żeby zagrał w nią każdy,
nawet ten, kto dotychczas
nie interesował się grami RPG.”

gamesdomain.com

„[...] gra firmy Bethesda Software
jest absolutnie genialna!”

Świat Gier Komputerowych



Icewind Dale II



Icewind Dale II



Morrowind



Morrowind

Podziwiał ręcznie wykonaną
i dopracowaną w najmniejszych detalach
grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons
& Dragons. To między innymi wiele nowych
atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Podróżuj poprzez jeden
z największych światów, wykreowanych
w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej,
wielowątkowej i niesamowicie
rozbudowanej fabule gry Morrowind.



Dungeons & Dragons

BiOWARE
INFINITY ENGINE



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Bethesda
SOFTWARES INC.
a ZeniMax Media company

ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare Infinity Engine jest zastrzeżony w latach 1990-2002 dla BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, znak FORGOTTEN REALMS, D&D, znak Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast i znak Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami Wizards of the Coast, Inc., firmy będącej częścią Hasbro, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji BioWare Infinity Engine oraz znak BioWare są zastrzeżonymi znakami należącymi do BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks ZeniMax Media Inc. and the Bethesda Softworks logo are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży na początku listopada

Neverwinter Nights™

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
129⁹⁰
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Znudziły Cię już mało ambitne klony Baldur's Gate? Marzysz o grze RPG dającej Ci swobodę ograniczoną jedynie Twoją wyobraźnią? Przygotuj się na prawdziwą rewolucję! Nadchodzi Neverwinter Nights! NWN jest dziełem firmy Black Isle, dobrze znanej wszystkim graczom z kultowych gier Baldur's Gate oraz Icewind Dale. Tym razem jeden z najlepszych producentów RPG szuka rewolucję gatunku! Oszalałająca, trójwymiarowa grafika, rewelacyjny dźwięk a przede wszystkim niesamowita grywalność to tylko wierzchołek góry lodowej!

- Nieprawdopodobnie dopracowana, trójwymiarowa grafika i znakomite efekty świetlne. Tak fantastycznych efektów czarów nie zobaczysz w żadnej innej grze.
- Wprowadzone zasady najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Możliwość obracania i przybliżania widoku gry. Możesz oglądać pole walki z dowolnego punktu oraz podziwiać szczegóły rynsztunku swojego bohatera.
- Możliwość nieskończonej zabawy dzięki dołączonemu edytorowi gry.
- Olbrzymia swoboda w rozgrywce pozwalająca na dowolne niemal zachowanie. Możesz wykonywać misje w różnej kolejności oraz na różne sposoby.
- Profesjonalna polska wersja językowa, nad którą pracował zespół odpowiedzialny za lokalizację Baldur's Gate 1 i 2 oraz Planescape Torment.



Neverwinter Nights



Neverwinter Nights



Neverwinter Nights



Neverwinter Nights

Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.

Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!

Stwórz własne misje i przygody dzięki rozbudowanemu edytorowi korzystającemu z „silnika” NWN.



Nowy, peccetowy Play z CD i dwiema pełnymi wersjami!

TYLKO
6.30
ZŁOTYCH
za 1 grę



Play ZESIEŃ 2002 **DWIE PEŁNE WERSJE!**

PC CD-ROM

Harry Potter i Komnata Tajemnic

TRZY HITY

- Nowy Harry
- Nowy Bond
- Nowa FIFA

Donad 200 kodów do 16 gier

PEŁNA WERSJA GRY

CARMAGEDDON

CARPOCALYPSE Now

OSTRE WYŚCIZI Z MUZYKĄ IRON MAIDEN

Play

WERSJE DEMO

- Duke Nukem
- Manhattan Project
- Freedom Force
- Spider-Man

ZWIASTUNY I TAPETY

- Bloodrayne
- The Thing
- Prisoner of War

DODATKI DO GTA III

- Katka polonizująca grę
- Katka do gry wersja 1.1
- Edytor pojazdów
- Edytor tekstów
- Instalator de

KATKA DO GROUCHA

EXTRA!

Pełna wersja gry

Liga polska manager 2002

WYDANIE POPRAWIONE Z EDYTOREM

Play **WSZYSTKO GRA!**

PC CD-ROM

Już w kioskach!



Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

Drodzy Czytelnicy!



Aleksy Uchański
redaktor naczelny

Jedna z sieci supermarketów reklamuje się hasłem „wszystko i tanio”, inna odpowiada na to „więcej i taniej”. **GRY** postanowiły zweryfikować te przechwaki i przetestowały wielkie sklepy pod kątem sprzedawanych w nich gier komputerowych. Pod wrażeniem promocyjnych cen eksponowanych w gazetkach reklamowych spodziewaliśmy się, że w supermarketach gry będą sprzedawane taniej niż gdzie indziej. Tymczasem okazało się, że ceny w wielkich sklepach zazwyczaj nie odbiegają od sugerowanych przez wydawców, a niekiedy nawet są wyższe! Szczegóły przedstawiamy na stronie 74.

Naszym tematem okładowym jest gra *Disciples II*. Pierwsza część tej strategii turowej była jeszcze jedną z wielu kopii serii *Heroes of Might and Magic*. Druga zaś zdaniem **GIER** wyraźnie góruje nad utytułowanym rywalem. Zawdzięcza to nie pełnemu fajerwerków wykonaniu, lecz temu co w grach cenimy najbardziej: nastrojowi, wciągającej fabule i wysokiej grywalności.

Na płycie dołączonej do tego numeru umieściliśmy pełną wersję *Stunt GP* – znakomitych, dynamicznych wyścigów małych samochodzików, w naszej opinii najlepszej tego rodzaju gry na pecety. Jest to wydane niedawno dzieło małego, ale cenionego studia programistycznego Team 17, autorów znanej serii *Worms*.

Życzymy przyjemnej lektury!

W TYM NUMERZE

AKTUALNOŚCI

Doniesienia z kraju i ze świata	6
Nowe gry i akcesoria	6
Wzloty i upadki	12
Zapowiedzi polskich wydawców gier	13

MINI TESTY

Mafia akcja	
(na rynku w październiku)	16
Conflict: Desert Storm strategia	
(na rynku we wrześniu)	17
Beach Life strategia	
(na rynku we wrześniu)	18
Frontline Attack strategia	
(na rynku we wrześniu)	19

TESTY GIER

Disciples II: Mroczne prorocstwo strategia (w sklepach)	20
Moto GP: Ultimate Racing Technology wyścig (w sklepach)	26
Cultures 2: Bramy Asgardu strategia (w sklepach)	30
Zanzarah: The Hidden Portal przygoda (w sklepach)	32
Sid Meier's Sim Golf strategia (w sklepach)	34
F1 2002 wyścig (w sklepach)	36

Crazy Taxi akcja (w sklepach)	38
Virtua Tennis: Sega Professional Tennis sportowa (w sklepach)	40
Tanie granie – test czterech tanich gier	42

ŚCIĄGAWKI

Stunt GP wyścig (pełna wersja gry na płycie CD)	44
Disciples II: Mroczne prorocstwo strategia	52
Piotruś Pan: Wielki powrót akcja	58
Cultures 2: Bramy Asgardu strategia	62
F1 2002 wyścig	68
Tajne kody do czterech popularnych gier	72

RYNEK

Nie wszystko i nie tanio: test supermarketów sprzedających gry komputerowe	74
Najniższe ceny w kraju	79
Praktyczne kontakty – adresy wydawców gier	79
Porównanie ocen w polskich pismach o grach	80

OD REDAKCJI

Redakcja odpowiada	78
Na pomoc!	78
Formularz prenumeraty	81
Leksykon – wyjaśnienie trudniejszych pojęć	82
W następnym numerze	82

PŁYTA CD-ROM

W razie problemów z płytą prosimy o kontakt z redakcją pod numerem (0 prefiks 22) 608 43 33 od poniedziałku do piątku w godzinach od 9 do 16

Pełna
wersja

Stunt GP

gra wyścigowa na PC po polsku

Tu powinna
znajdować się

Jeżeli jej brakuje,
reklamuj
egzemplarz
u kioskarsza

Wersje demo

Farscape: The Game
Moto GP
Stronghold: Crusader

EXTRA!

- tapety z 6 znanych gier
- 5 latek do gier
- 5 minigier z internetu
- programy i sterowniki

Longbow Digital Arts,
© NVIDIA, Microsoft,
© Mark B. Allan,
© Akatara,
© Tonigga,
© ATI

numeru 10, październik 2002

GRY

Integralną częścią czasopisma
może być sprzedawana
oddzielnie

Pełna wersja gry wyścigowej na PC po polsku



Wymagania sprzętowe: P 233, 64 MB RAM,
akcelerator 3D, 295 MB miejsca na dysku

Stunt GP

ściągawka na stronie 44

Batman: Vengeance
gra akcji na PC

- W, S, A, D – ruch postaci
- del – akcja/cios
- End – skok/kopnięcie
- pgdn – blok
- Spacja – przełączanie na widok z oczu bohatera
- Lewy przycisk myszy – wykorzystanie przedmiotu w trybie widoku z oczu bohatera
- Spacja [A] – poprzedni obiekt
- Spacja [D] – następny obiekt

Moto GP
gra wyścigowa na PC

- [A] – gaz
- [S] – hamulec: przedni oraz tylny
- [W, A, S, D] – ruch kierownicą
- [D] – pochylenie do przodu
- [C] – pochylenie do tyłu
- [X] – przedni hamulec
- [Z] – tylny hamulec
- [O] – widok z tyłu
- [W] – zmiana kamery
- [Esc] – przejście do menu gry

Farscape: The Game
gra akcji na PC

- Lewy przycisk myszy – ruch postaci
- Prawy przycisk myszy – strzał
- [F1, F2] – obracanie kamery
- [F3, F4] – przybliżanie/oddalanie kamery
- [Esc] – menu gry
- Spacja – ominięcie tekstu
- [pgup] – następny przedmiot
- [pgdn] – poprzedni przedmiot
- Lewy [ctrl] – zmiana trybu strzału
- Lewy [shift] – ekwipunek

Stronghold: Crusader
gra strategiczna na PC

- [F1, F2, F3, F4] – ruch kamery
- Spacja – wyłączenie budynków
- [ctrl] od [1] do [9] – grupowanie wojsk
- [Z] – oddalanie/przybliżanie kamery
- Na klawiaturze numerycznej:
 - [2] – przyspieszenie czasu
 - [3] – spowolnienie czasu

Doniesienia

Vivendi chce sprzedać Blizzarda i Sierę

Według doniesień dziennika Wall Street Journal, gigant multimedialny Vivendi rozważa pozbycie się swojego działu produkcji gier komputerowych. Poważnie zadłużone Vivendi liczy, że sprzeda Blizzarda, Sierę i Universal za około 1,9 miliarda dolarów. Przedstawiciele firmy na razie nie komentują tych doniesień.

Oszuści w Warcraftie III

Ledwo zaczęły się rozgrywki internetowe w Warcrafta III, a już pojawili się oszuści. Używają oni maphacka, czyli programu, który pozwala na odkrycie mapy i podejrzenie lokalizacji oddziałów przeciwnika. Autorzy gry ogłosili, że pracują nad zabezpieczeniem gry w celu uniknięcia podobnych oszustw.

CD Projekt produkuje Wiedźmina!

CD Projekt, jeden z największych polskich wydawców gier, otworzył oddział zajmujący się tworzeniem gier komputerowych. Wiadomo już, że pierwszą z nich będzie Wiedźmin – gra fabularna oparta na powieściach i opowiadaniach Andrzeja Sapkowskiego.

Nowe gry BioWare'u

Autorzy Neverwinter Nights oraz cykli Baldur's Gate i Icewind Dale pracują nad dwiema nowymi grami. Jedna z nich ukaże się tylko na konsoli Xbox, ale w drugą zagramy także na pecetach. Wiadomo też, że te tajne projekty nie będą kontynuacjami żadnej z poprzednich gier BioWare'u.

Kolejny film o grze.

Tym razem: Crazy Taxi

Filmowanie gier stało się ostatnio modne (zapewne dzięki temu, że jest dochodowe). Tym razem na ekran trafi Crazy Taxi, konsolowa zręcznościówka samochodowa, która ostatnio ukazała się na pecety (test na stronie 38). **GRY** są ciekawe, czy wytrzyma ona konkurencję z udanymi filmami Luca Bessona – Taxi i Taxi 2. I zastanawiają się, jak twórcy zamierzają sfilmować grę, która w zasadzie nie ma fabuły.

Nareszcie doczekaliśmy się gry z Robinem Hoodem, legendarnym obrońcą uciśnionych



W lesie będziemy szkolić drużynę w walce i skradaniu się

Nasz bohater świetnie strzela z łuku, ale też doskonale wspina się i ogłusza wrogów

Walka na miecze będzie istotnym elementem gry

Robin Hood: The Legend of Sherwood¹

Gra strategiczna na PC | Autorzy ciekawego Desperados tworzą kolejną grę podobną do Commandos.

W ich najnowszej produkcji przeniesiemy się w czasy Robin Hooda i poprowadzimy jego wesołą drużynę broniącą uciśnionych przed

Mały John i braciszek Tuck to najwierniejsi kompani Robina

złym księciem Janem. Pod naszą komendę trafi Robin, a także Will Scarlet i ukochana bohatera – lady Marion. Każda z postaci będzie znała inne sztuczki.

GROM podoba się opracowany przez twórców system walki na miecze. Podczas starcia zakreślimy myszką linię, a nasza postać odtworzy uderzenie. Z czasem będziemy wyprowadzali coraz bardziej

skomplikowane ciosy. Po wykonaniu zadania wybierzemy następną misję spośród kilku dostępnych. Urządzimy zasadzki na bogaczy i przekupimy ich sługi, by pomogli nam dostać się do strzeżonych miejsc.

→ **Termin:** koniec 2003 r.

Informacje: CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info

Rollercoaster Tycoon II²

Gra strategiczna na PC |

W drugiej części tej znanej gry grafika będzie podobna, ale w rozgrywce nastąpił szereg zmian i usprawnień.

Tym razem wzniesiemy nasze parki rozrywki na dużo większej powierzchni. Kolejki zyskają wiele szczegółów, zaś goście naszego wesołego miasteczka będą zachowywać się bardziej realistycznie niż w poprzedniej części. Nareszcie też przestaną się gubić.

Na planszach liczących 256 na 256 kwadratów zmieszczą się najwymyślniejsze kolejki

Jeśli znudzą nam się scenariusze przygotowane przez twórców gry, sami zaprojektujemy nowe. Wzniesiemy budowle, zalesimy teren i ustalimy cele zadania.

→ **Termin:** koniec 2002 r.

Informacje: CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info

W łatwy sposób sprawdzimy nastroje gości, dzięki czemu będziemy wiedzieli, które atrakcje im się podobają, a które należy precenować



Drobne ale ważne udogodnienie: dzięki ulepszonemu programowi gry zajrzemy w miejsca zasłonięte przez inne budowle





Zapraszamy:
sklepy, grania,
cafeteria, itp.

HURTOWNIA

NAJWIEKSZA HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

INTERNET

www.PLAY.com.pl

http://www.PLAY.com.pl

KUPOJ

NAJTANIEJ!

PEŁEN

ASORTYMENT

PROMOCJE

PLAY.com.pl

CENTRUM WYSYŁKOWE

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział
dedykowany dla klientów indywidualnych. Naszym celem jest jak
najbardziej atrakcyjna oferta dla klienta indywidualnego, zamówienia przyjmujemy
telefonicznie, w internecie, faxem, listem jak również zapraszamy do naszego sklepu
firmowego. Nasza reklama zawsze w miesięczniku Komputer Świat Gry - str. 7.

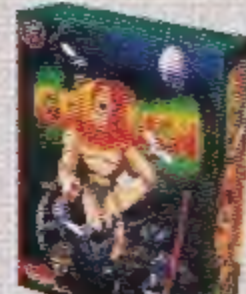
Wszystkie zamówienia wysyłamy w dniu zamówienia
termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
Do paczki dołączamy 5 zł (koszt przesyłki)
Przy zamówieniach do 20 zł przesyłka 8 zł
Płatność przy odbiorze
Ceny zawierają podatek vat



SEKRAJ
NASZEGO AUTOMATU
W SWOIM NIECIE

PROMOCJE

PROMOCJE



1 GOUCH (PL)
GRATIS*



2 PLAKAT
GRATIS*



3 KOSZULKA
GRATIS*



4 DARMOWA
PRZESYŁKA*



5 PODKŁADKA
GRATIS*



1 MOON
PROJECT (PL)
GRATIS*



6 POKROWIEC
NA 24CD*



7 FIRMOWY
PLECAK*

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-2 dotyczy każdego
zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier
gratis lub plakat i podaj nam swój wybór
przy zamówieniu. Promocja nr 3-5
dotyczy zamówień powyżej 100zł.
Wybierz jedną z promocji i podaj nam
swoją decyzję przy zamówieniu. Promocja nr
3-7 dotyczy zamówień powyżej 200zł.
Wybierz jedną z promocji i podaj nam
swoją decyzję przy zamówieniu.

ZAMÓWIENIA

NOWOŚĆ - zamów SMS-em
wysyłaj sms pod numer +48 504 324 130
podając swoje dane i zamawianą grę.
Potwierdzenie otrzymasz niezwłocznie!



SOLIDNE OPAKOWANIA
FIRMOWA TAŚMA
GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

PLAY.com.pl

CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31

TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56

FAX 0 (prefix) 22 833 39 61

HURT 0 (prefix) 22 832 54 31

SMS +48 504 324 130

www.play.com.pl

play@play.com.pl

SKLEP - WARSZAWA 01-652

ul.Potocka 14 paw.3

BESTSELLERY



29zł PL

HEROES CHRONICLES COMPLETE SAGA

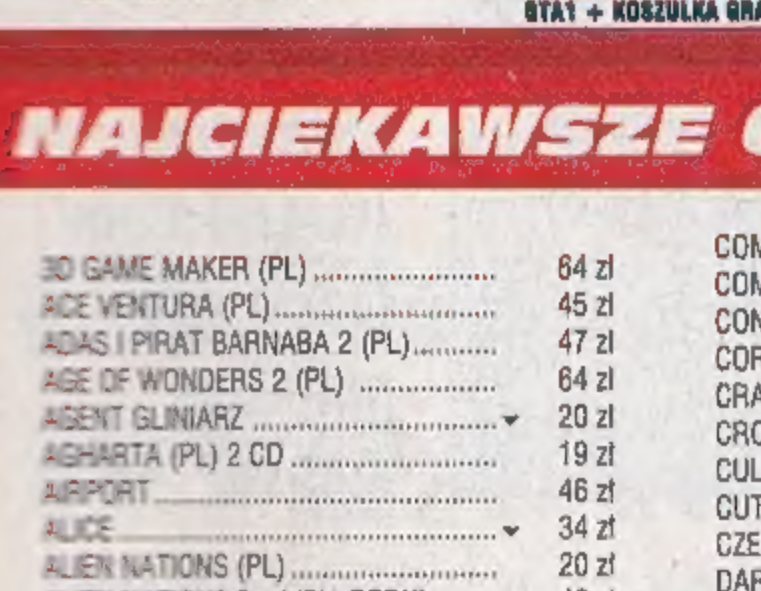
Kolekcyjna edycja Heroes Chronicles 4CD.
Zawiera 4 samodzielne gry.



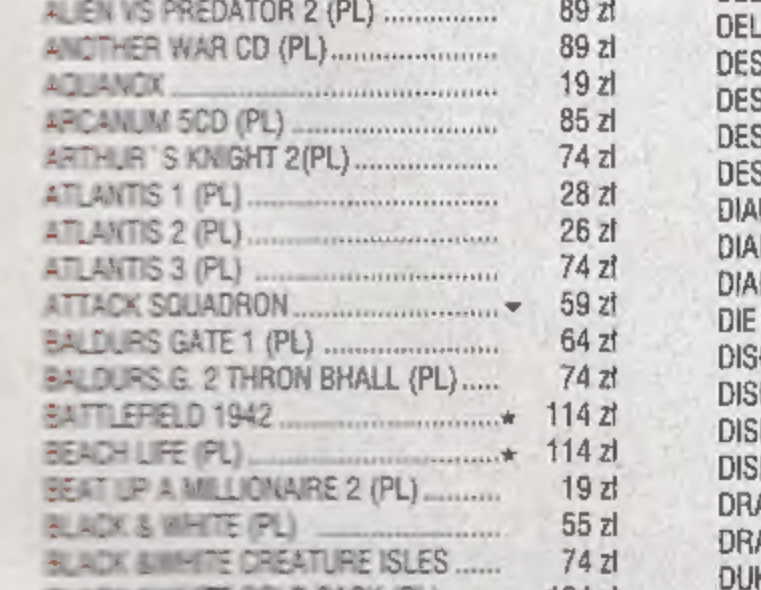
28zł PL



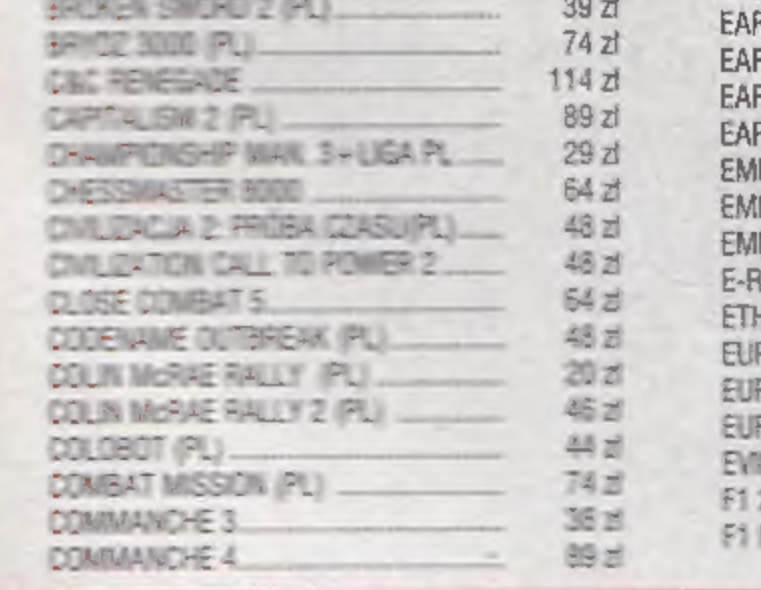
32zł PL



114zł PL



89zł PL



19zł PL

HEROES OF MIGHT & MAGIC COMPLETE

Pakiet (4CD) -
zawiera:
Heroes MM III (PL)
Shadow of Death (PL)
Armageddon's Blade (PL)



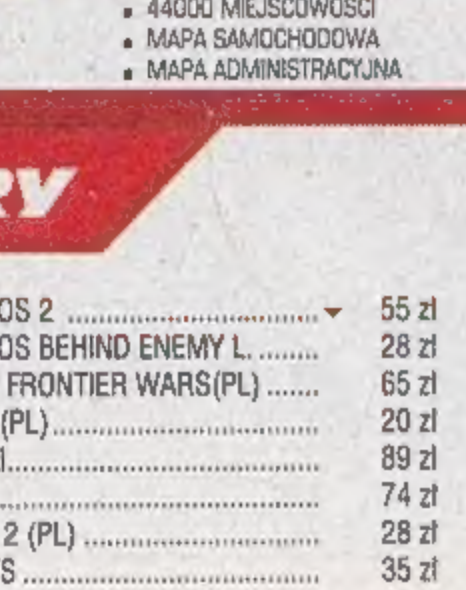
29zł PL



32zł PL



114zł PL



89zł PL



19zł PL

NAJCIEKAWSZE GRY

3D GAME MAKER (PL).....	84zł	COMMANDOS 2.....	55zł
ACE VENTURA (PL).....	45zł	COMMANDOS BEHIND ENEMY L.....	28zł
ADAMS I PIKAR BARNABA 2 (PL).....	47zł	CONQUEST FRONTIER WARS (PL).....	65zł
AGE OF WONDERS 2 (PL).....	64zł	CORSAIRS (PL).....	20zł
AGENT GUNIAZ.....	20zł	CRAZY TAXI.....	89zł
AGHARTA 1 & 2 CD.....	19zł	CULTURES 2 (PL).....	74zł
AIRPORT.....	46zł	CULTURES 3 (PL).....	35zł
ALICE.....	34zł	CZYRNOY KAPTUREK (PL).....	19zł
ALIEN NATIONS (PL).....	20zł	DARKENED SIEGE.....	19zł
ALIEN NATIONS 2+1 (PL) PODKŁ.....	46zł	DELTA FORCE.....	38zł
ALIEN VS PREDATOR 1.....	46zł	DELTA FORCE 2.....	38zł
ALIEN VS PREDATOR 2 (PL).....	89zł	DELTA FORCE LAND WARRIOR.....	69zł
ANOTHER WAR CD (PL).....	89zł	DESPERADOS.....	49zł
AQUANOX.....	19zł	DESTER STORM (PL).....	89zł
ARCANUM 500 (PL).....	85zł	DESTROYER COMMAND (PL).....	89zł
ARTHUR'S KNIGHT 2 (PL).....	74zł	DESTRUCTION DERBY 2 (PL).....	20zł
ATLANTIS 1 (PL).....	28zł	DIABLO 1.....	48zł
ATLANTIS 2 (PL).....	26zł	DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL).....	69zł
ATLANTIS 3 (PL).....	74zł	DIABLO 2+ PAN ZNISZCZENIA (PL).....	89zł
ATTACK SQUADRON.....	59zł	DIE HARD: NAKATOMI PLAZA.....	89zł
BALDUR'S GATE 1 (PL).....	64zł	DISCIPLES 2 (PL).....	89zł
BALDUR'S GATE 2 THRON BHALL (PL).....	74zł	DISNEY BUGS LIFE.....	24zł
BATTLEFIELD 1942.....	114zł	DISNEY 102 DALMATIANS.....	45zł
BEACH LIFE (PL).....	114zł	DISNEY'S HERCULES.....	25zł
BEAT UP A MILLIONAIRE 2 (PL).....	19zł	DRACULA 1 (PL) 10-2002.....	20zł
BLACK & WHITE (PL).....	55zł	DRACULA 2 (PL).....	48zł
BLACK WHITE CREATURE ISLES.....	74zł	DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT.....	74zł
BLACK WHITE GOLD PACK (PL).....	124zł	DUNGEON KEEPER 2 PL.....	33zł
BLOOD SHARK 2.....	124zł	DUNGEON SIEGE.....	145zł
BROKEN SWORD 2 (PL).....	39zł	EARTH: LOST SOULS (PL).....	35zł
BROZ 2000 (PL).....	74zł	EARTH 2140 (PL) + 134 MISJE.....	19zł
C&C RENEGADE.....	114zł	EARTH 2150 (PL) 2CD.....	19zł
CAPITALEM 2 (PL).....	89zł	EARTHWORK JIM 3D (PL).....	48zł
CHAMPIONSHIP MAX 3+1 (PL).....	29zł	EMERGENCY (PL).....	19zł
CHAMPIONSHIP 2000.....	64zł	EMPEROR BATTLE FOR DUNE.....	74zł
CIVILIZATION 2: PRZEBUDZENIE.....	48zł	EMPIRE EARTH (PL).....	114zł
CIVILIZATION CALL TO POWER 2.....	48zł	E-RACER (PL).....	19zł
CLOSE COMBAT 5.....	64zł	ETHERLORDS (PL).....	26zł
CODENAME OUTBREAK (PL).....	48zł	EUROFIGHTER TYPHOON.....	74zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL).....	20zł	EUROPA UNIVERSALIS (PL).....	19zł
COLORBOT (PL).....	44zł	EUROPA UNIVERSALIS 2 (PL).....	89zł
COMBAT MISSION (PL).....	74zł	EVIL TWIN (PL).....	19zł
COMMANDER 3.....	36zł	F1 2001.....	114zł
COMMANDER 4.....	89zł	F1 MANAGER.....	19zł

F-16 AGRESSOR.....	42zł	HUGO ZACZAROWANY DĄB (PL).....	55zł
F-22 LIGHTING 3.....	42zł	HUGO ZAKŁĘTA KOLEJKA (PL).....	74zł
F-22 RAPTOR.....	42zł	HUGO-GORĄCZKA CZAR.DIAMENTÓW.....	74zł
FACE FACTORY.....	20zł	IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL).....	45zł
FALLOUT 1.....	20zł	ICE WIND DALE 2 (PL) 10-2002.....	89zł
FALLOUT 2 (PL).....	20zł	ICEWIND D. + HEART OF THE WIN.....	65zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL).....	54zł	IL 2.....	69zł
FARAOH (PL).....	49zł	JACK ORLANDO DIRECTORS CUT.....	29zł
FATE OF DRAGON - 3 KINGDOMS.....	49zł	JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS (PL).....	20zł
FAUST (PL).....	29zł	KANGUREK KAO (PL).....	19zł
FIFA 2000.....	44zł	KINGDOM UNDER FIRE (PL).....	20zł
FIFA 2001.....	89zł	KNIGHTS AND MERCHANTS (PL).....	19zł
FIFA 2002.....	119zł	KNIGHTS&MER PEASANT REBEL.....	42zł
FIFA WORLD CUP 2002.....	114zł	KOHAH.....	35zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO.....	185zł	KOZĄCY (PL).....	89zł
FLIGHT UNLIMITED 2.....	44zł	KSIĄŻ I TCHÓRZ (PL).....	29zł
FREEDOM FORCE.....	114zł	KURKA WIELKANOCNA (PL).....	19zł
FREESPACE 2 (PL).....	29zł	KURKA WOODNA (PL).....	20zł
GABRIEL KNIGHT 3.....	39zł	LARRY 7 (PL).....	27zł
GANGSTERS 2.....	49zł	LEGO CREATOR (PL).....	45zł
GHOST RECON - DESERT SIEGE.....	46zł	LEGO CREATOR HARRY POTTER.....	114zł
GHOST RECON 2.....	89zł	LEW LEON (PL).....	20zł
GHOTIC (PL).....	89zł	LIATH (PL) 2CD.....	19zł
GIANTS (PL).....	20zł	LOCO-COMMOTION (PL).....	64zł
GILBERT GOODMATE (PL).....	34zł	LONGEST JOURNEY (PL).....	47zł
GLOBAL OPERATIONS.....	114zł	MAFIA (PL) 10-2002.....	89zł
GRUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD.....	28zł	MAX PAYNE (PL) + PODKŁADKA.....	89zł
GORASUL 4CD (PL).....	28zł	MDK (PL).....	20zł
GRIM FANDANGO.....	29zł	MDK 2 + MDK 1 (PL).....	47zł
GTA 2 (PL) + KOSZULKA.....	64zł	MEDAL OF HONOR.....	114zł
GTA 3.....	89zł	MEGARACE 3 (PL).....	19zł
HALF LIFE: GENERACJA 3.0.....	114zł	MIDNIGHT RACING (PL).....	19zł
HALF LIFE + COUNTERSTRIKE.....	45zł	MIGHT & MAGIC 8 (PL).....	20zł
HARRY POTTER KAMIEŃ (PL).....	114zł	MIGHT & MAGIC 9 (PL) + MM8.....	89zł
HEROES CHRONICLES SAGA.....	29zł	MODI & NANNA.....	45zł
HEROES M&M 4 (PL) 2D.....	29zł	MONTENZUMA REVENGE.....	27zł
HEROES M&M COMPLETE.....	29zł	MORROWIND 11-2002 (PL).....	89zł
HITCHCOCK (PL).....	36zł	MORTAL COMBAT 4.....	38zł
HITMAN 2.....	114zł	MORTYR (PL).....	19zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA.....	64zł	MOTYRACER 3.....	114zł
HOOLOGANS (PL).....	46zł	MUMINKI-ZMA MUMINKÓW (PL).....	64zł
HOPKINS FBI (PL) 10-2002.....	20zł	MYST 3 EXILE (PL).....	64zł
HOTEL GIANT (PL) 10-2002.....	74zł	MYTH 3 (PL).....	64zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL).....	74zł	NASCAR 2002.....	89zł
HUGO MAGIA NAPÓJ (PL).....	74zł	NBA 2000.....	43zł
HUGO TROPICALNA WYSPA (PL).....	55zł	NBA 2001.....	49zł

NEED FOR SPEED 4.....	44zł	ROLAND GAROSS FRENCH 2001.....	25zł
NEED FOR SPEED PORSCHE.....	49zł	SABRINA: CZAROWNICA (PL).....	65zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL) 10-02.....	114zł	SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL).....	10zł
NHL 2002.....	119zł	SAMMY (PL).....	20zł
NOWE SZATY KRÓLA (PL).....	47zł	SCREAMER 2.....	20zł
ODOREK I BOBEREK.....	30zł	SCREAMER RALLY (PL).....	20zł
OFFROAD.....	29zł	SEA DOGS (PL).....	45zł
OGNIEM I MIECZEM (PL).....	25zł	SERCH&RESCUE 3.....	39zł
OIL TYCOON (PL).....	35zł	SERIOUS SAM 2.....	33zł
ONI.....	19zł	SERIOUS SAM 2 (PL).....	65zł
OPER. FLASHPOINT + MISJE (PL).....	74zł	SETTLERS 1+2+3+4 (PL).....	135zł
OPER.FLAS.RESISTANCE (PL).....	64zł	SETTLERS 2 (PL).....	20zł
OPERATION FLASH- MISJE (PL).....	23zł	SETTLERS 3 GOLD (PL).....	55zł
OPERATION FLASHPOINT (PL).....	54zł	SETTLERS 4 + NOWE MISJE (PL).....	64zł
ORIGINAL WAR 2CD (PL).....	20zł	SETTLERS 4 NOWE MISJE.....	45zł
PANZER ELITE SE (PL).....	28zł	SHOGUN TOTAL WAR (PL).....	49zł
PANZER GENERAL 3D.....	48zł	SHOGUN + MONGOL INVASION (PL).....	114zł
PEPSI MAX EXTREME SPORTS.....	55zł	SHOGUN SIMGOLF.....	114zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL).....	39zł	SILENT HUNTER 2 (PL).....	89zł
PIZZA SINDICATE (PL).....	20zł	SILENT HUNTER COMM. ED.....	48zł
PLANESCAPE TORMENT (PL).....	65zł	SIMS CITY 2000 (PL).....	37zł
PLANETA MALP (PL).....	45zł	SIMS CITY.....	89zł
POLSKA GOLA (PL).....	74zł	SIMS BALANGA (PL).....	74zł
POMPEI (PL).....	89zł	SIMS RANDKA (PL).....	74zł
POOL OF RADIANCE (PL).....	20zł	SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL).....	55zł
PRO RALLY 2001 (PL).....	24zł	SIMS WAKACJE (PL).....	74zł
QUAKE 2.....	38zł	SIMS ZWIERZAKI (PL).....	155zł
QUAKE 3 ARENA.....	49zł	SOLDIER OF FORTUNE 2.....	47zł
QUAKE 3 TEAM ARENA.....	49zł	SOUL REAVER.....	39zł
RACH DVO (PL).....	48zł	SOUL REAVER 2.....	114zł
RAILROAD TYCOON (PL).....	32zł	SPEEDWAY (PL).....	19zł
RAINBOW SIX: COVERT OPS (PL).....	89zł	SPIDERMAN MOVIE.....	155zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL).....	46zł	STAR TREK DOMINION WARS (PL).....	49zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL).....	19zł	STAR WARS ROGUE SQUADRON.....	74zł
RALLY TROPHY (PL) 18-09-2002.....	45zł	STAR WARS X-WING COLLECT.....	74zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ 2 (PL).....	19zł	STAR WARS: EPISODE I: RACER.....	74zł
RAYMAN (PL).....	64zł	STARWARS+BROODWAR.....	48zł
RED ALERT.....	27zł	STARWAGGEDON (PL).....	64zł
RED ALERT 2.....	89zł	STARWARS JEDI KNIGHT 2.....	155zł
RED ALERT 2 + RED 1.....	114zł	STING (PL).....	44zł
RED ALERT YURI'S REVENGE.....	74zł	STUNT GP (PL).....	24zł
RED ALERT 1+2+YURI'S REVENGE.....	114zł	SUBMARINE TITANS (PL).....	19zł
RESURRECTION (PL).....	19zł	SUDDEN STRIKE (PL).....	49zł
RETURN TO CASTLE WOLFENS.....	109zł	SZACHY 2001 (PL).....	48zł
RING (PL) 4 CD.....	29zł	SZACHY 98 (PL).....	19zł

TAXI DRIVER (PL).....	25 zł	TENNIS MATTERS SERIES.....	44 zł
TEST DRIVE 6 (PL).....	20 zł	TOCA.....	20 zł
TOCA 2 (PL).....	20 zł	TOMB RAIDER 1.....	39 zł
TOMB RAIDER 2.....	39 zł	TOMB RAIDER 3.....	39 zł
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV.....	74 zł	TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV.....	39 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES.....	89 zł	TONY H. PRO SKATER 3.....	149 zł
TONY HAWK 'S PRO SKATER 2.....	38 zł	TOON CAR.....	19 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL).....	20 zł	TRIBES 2.....	46 zł
TRIBES 2.....	46 zł	TROPICO (PL).....	49 zł
TROPICO (PL).....	49 zł	TROPICO RAJSKA WYSPA (PL).....	49 zł
TROPICO ZŁOTA EDYCJA (PL).....	99 zł	TROPICO ZŁOTA EDYCJA (PL).....	49 zł
TWIERDZA - KRUCJATA (PL).....	48 zł	TWIERDZA - KRUCJATA (PL).....	48 zł
TWIERDZA (PL).....	89 zł	TWIERDZA (PL).....	89 zł
TZAR (PL).....	20 zł	ULTIMA I: ASCENSION.....	28 zł
ULTIMA I: ASCENSION.....	28 zł	ULTIMA ONLINE BLACK THONS REV.....	109 zł
UNDOING.....	37 zł	UNREAL.....	37 zł
UNREAL.....	37 zł	VAMPIRE.....	46 zł
VAMPIRE.....	46 zł	VIRTUA TENNIS.....	89 zł
VIRTUA TENNIS.....	89 zł	WARCRAFT + BATTLE NET.....	44 zł
WARCRAFT + BATTLE NET.....	44 zł	WARCRAFT 3 (PL).....	114 zł
WARCRAFT 3 (PL).....	114 zł	WARD (PL).....	19 zł
WARD (PL).....	19 zł	WARLORDS BATTLECRY 2.....	39 zł
WARLORDS BATTLECRY 2.....	39 zł	WARRIOR KINGS (PL).....	89 zł
WARRIOR KINGS (PL).....	89 zł	WATCHMAKER.....	39 zł
WATCHMAKER.....	39 zł	WELKIM CZASU (PL).....	20 zł
WELKIM CZASU (PL).....	20 zł	WIGGLES (PL).....	89 zł
WIGGLES (PL).....	89 zł	WIZARDRY 6 (PL) 9-2002.....	45 zł
WIZARDRY 6 (PL) 9-2002.....	45 zł	WOODY WOODPECKER (PL).....	74 zł
WOODY WOODPECKER (PL).....	74 zł	WORLD WAR 3.....	28 zł
WORLD WAR 3.....	28 zł	WORMS 2.....	49 zł
WORMS 2.....	49 zł	WORMS BLAST (PL).....	45 zł
WORMS BLAST (PL).....	45 zł	WORMS W. PART 4 - KOSZULKA.....	74 zł
WORMS W. PART 4 - KOSZULKA.....	74 zł	WYSTĄT SKARBÓW (PL).....	19 zł
WYSTĄT SKARBÓW (PL).....	19 zł	WYŚCIGI WYKRETOW.....	89 zł
WYŚCIGI WYKRETOW.....	89 zł	ZEUS PAN OLIMPU (PL).....	20 zł
ZEUS PAN OLIMPU (PL).....	20 zł	ZIELONE BEREY (PL).....	64 zł
ZIELONE BEREY (PL).....	64 zł		
NOWOSĆ.....		WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY.....	
WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY.....		ZAPOWIEDZ.....	

Doniesienia

Snajper
w America's Army

Autorzy popularnej gry sieciowej opublikowali darmowy dodatek, w którym wstępujemy do szkoły snajperskiej, a potem gramy na serwerach sieciowych z karabinem wyborowym. Niestety w opinii licznych graczy trening jest zbyt trudny. Cóż, nikt nie mówił, że snajperem zostaje się łatwo i szybko!

Barking Dog
pod skrzydłami
Take 2

Take 2 Interactive kupiło Barking Dog Studios, autorów jednej z wersji gry Counter-Strike oraz wyjątkowo udanego Homeworld: Cataclysm. Firma natychmiast po przejęciu zmieniła nazwę na Rockstar Vancouver. Podobną nazwę nosi firma Rockstar, która stworzyła dla Take 2 grę Grand Theft Auto III. Czyżby Rockstar Vancouver miała zajmować się jej kolejną częścią?

Nie będzie drugiej
części Renegade'a

Twórcy serii gier strategicznych Command & Conquer z Westwood Studios ogłosili, że prace nad drugą częścią strzelaniny Renegade zostały wstrzymane. Następca Renegade'a miał przenieść nas w czasy znane miłośnikom serii Red Alert, która przedstawiała alternatywną historię Europy. W XX wieku dochodziło tam do wojny ze Związkiem Sowieckim.

Neverwinter Nights:
przygoda 1001 błędu

Firma BioWare ogłosiła, że na oficjalnej stronie gry (<http://nwn.bioware.com>) gracze znajdą ponad 500 przygód stworzonych przez fanów gry. BioWare chwali dzieła miłośników Neverwinter Nights, **GRY** jednak nie znalazły pośród nich niczego ciekawego. W dodatku BioWare nie opublikowało jak dotąd łatki poprawiającej kampanię dla samotnego gracza i nic na ten temat nie ma do powiedzenia. Na usunięcie błędów gracze czekają już dwa miesiące. **GRY** mają nadzieję, że łatka pojawi się przed premierą polskiej wersji.

Big Scale Racing¹

Gra symulacyjna na PC |

Jeździliśmy już szybkimi bolidami Formuły 1 i samochodami rajdowymi. W tej grze jednak nie siądziemy za kierownicą żadnego pojazdu.



¹Ang. Wyścigi w dużej skali. Wymowa: big skaj rejzjng

Z nadajnikiem radiowym w rękę będziemy brać udział w wyścigach modeli samochodów. Wszystkie auta będą dokładnym odwzorowaniem prawdziwych samochodów.

Na początku rozgrywki uzyskamy dostęp tylko do niektórych pojazdów, ale robiąc postępy w grze,

Wyścigi małych samochodzików nie przyciągają wielkich tłumów

pokierujemy coraz lepszymi samochodzikami. Autorzy podkreślają, że gra będzie najprawdziwszym symulatorem, więc pełen sukces odniesiemy dopiero po długich godzinach treningów.

→Termin: grudzień 2002 r.

Informacje:

www.hdinteractive.nl



Maskotka przyniesie nam szczęście

Walka na zakręcie jest ostra. Jeśli mamy okazję, spychamy przeciwników z trasy

Jeśli będzie nas na to stać, wybudujemy nawet wybiegi dla niedźwiedzi polarnych. Wtedy tłumy zwiedzających odwiedzą nasz ogród zoologiczny



²Ang. Magnat zoo: Morska mania. Wymowa: zu tajkuun: merin menja

Zoo Tycoon: Marine Mania²

Dodatek do gry strategicznej na PC | To już drugi dodatek do gry Zoo Tycoon, w której zarządzamy ogrodem zoologicznym. Tym razem do naszego zoo zakupimy rekiny, ośmiornice, delfiny i postaramy się zapewnić im odpowiednie warunki bytowania.

Poza 20 nowymi gatunkami zwierząt w Marine Manii znajdziemy również 21 gatunków

podwodnych roślin, dzięki którym upiększymy baseny naszych nowych podopiecznych. Atrakcyjność zoo wzrośnie, jeśli będziemy organizować pokazy i zadamy o to, aby miłośnicy zwierząt często podziwiali podwodną faunę i florę.

→Termin: listopad 2002 r.

Informacje: APN Promise, ul. Zielna 39, 00-108 Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 654 90 64

Pillage³

Gra strategiczna na PC, PS2 i GameCube'a |

W przyszłości naszym światem rządzą despotyczne stworzenia, które zmuszają ludzi do zrezygnowania z technologii.

Wcielimy się w Lowa, który pomści wszystkich ludzi, którzy zginęli z rąk potworów. Wraz z siostrą i grupą wojowników Low stanie do walki z najeźdźcami, by uratować

Ziemię. Rozgrywka i walka będą przebiegać w turach, zaś wraz z upływem czasu uzyskamy dostęp do coraz potężniejszych broni. Nasi bohaterowie będą mieli ograniczony zasięg wzroku. Jeśli zechcemy, zniszczymy każdy element otoczenia występujący w grze.

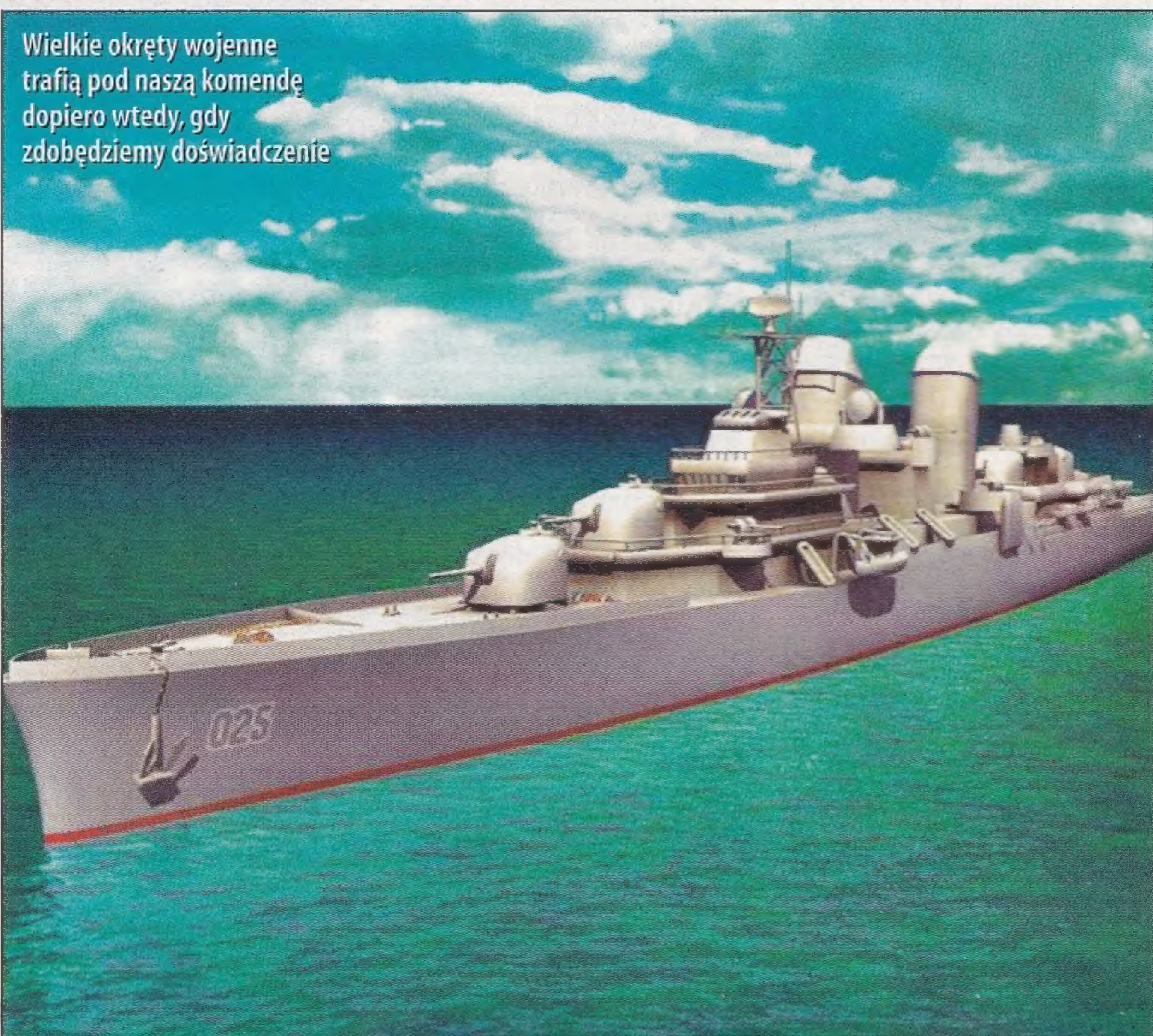
→Termin: początek 2003 r.

Informacje: CD Projekt, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info



Jeśli tylko mamy okazję, próbujemy zaatakować z zaskoczenia. W otwartej walce z wrogimi stworzeniami mamy dużo mniejsze szanse

Wielkie okręty wojenne trafią pod naszą komendę dopiero wtedy, gdy zdobędziemy doświadczenie

Midway⁴

Gra strategiczna na PC |

Przenieśmy się w czasy drugiej wojny i weźmiemy udział w bitwach morskich. Będziemy dowodzić eskadrami floty brytyjskiej, amerykańskiej, japońskiej lub niemieckiej.

Gra będzie toczyć się we wszystkich okresach wojny, dzięki czemu wraz z upływem lat zauważymy zmianę sposobu prowadzenia walk morskich. Rozpocznijemy zabawę od dowodzenia małym stateczkiem, a zakończymy na stanowisku dowódcy grupy pancerników i lotniskowców.

→Termin: połowa 2003 r.

Informacje: Cenega Poland, ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.cenega.pl

³Ang. Plądrowanie. Wymowa: piliəd

⁴Wymowa: miduej. Nazwa archipelagu, przy którym w 1942 roku USA zadalo Japonii klęskę na morzu

DOSKONAŁE GRY W PRZYSTĘPNEJ CENIE!

FAJNA CENA!

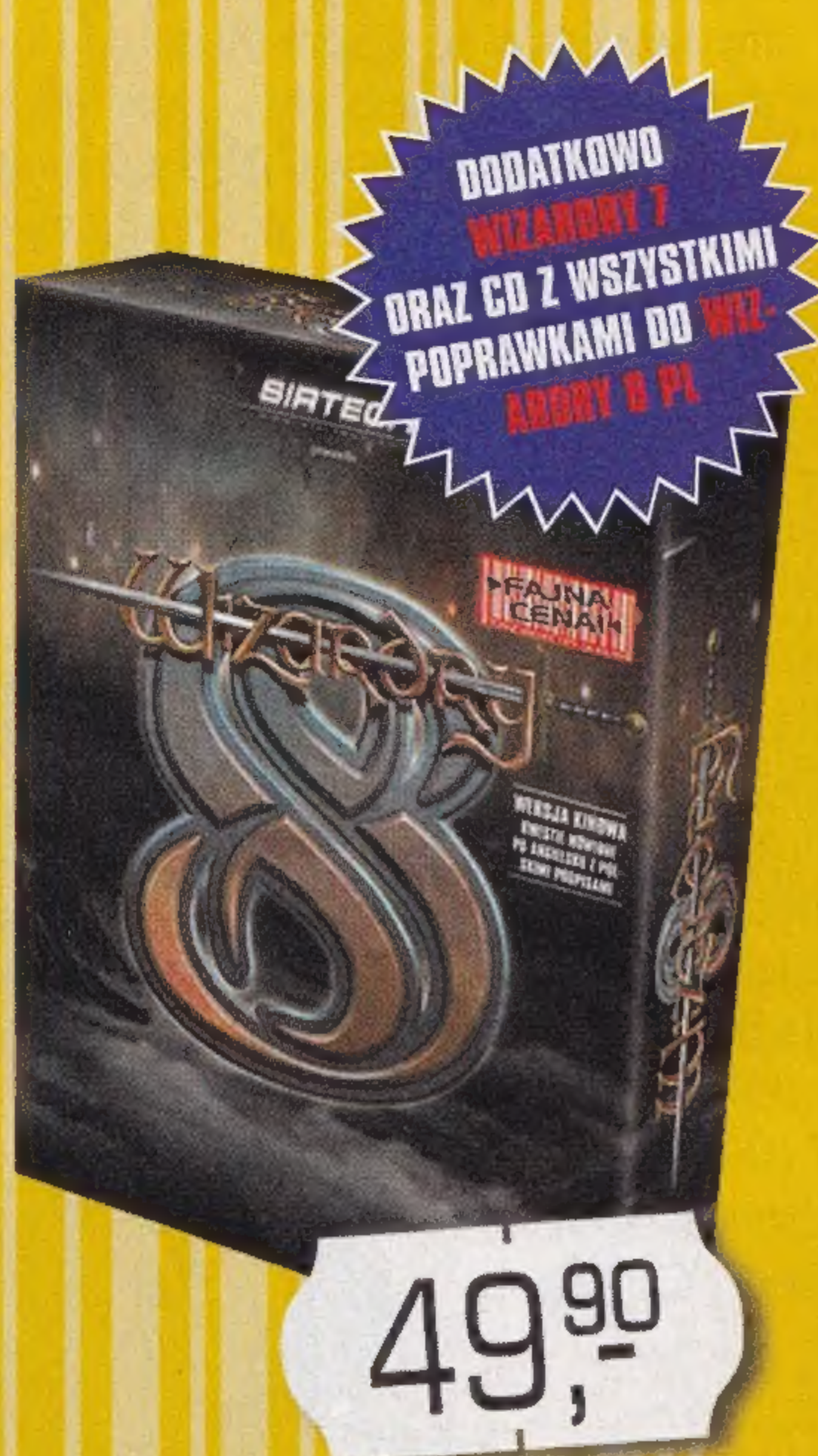
TERAZ WIELKIE HITY ZA 49.90!

Po takiej naklejce poznasz naszą serię.



W ROLI TWOJEGO
PILOTA
PIOTR „GULCZAS”
GULCZYŃSKI

49,90



DODATKOWO
WIZJONER 7
ORAZ CD Z WSZYSTKIMI
POPRAWKAMI DO WIZ-
JONER 6 PL

49,90

**EKSKLUZYWNE
WYDANIE**

**PRZYSTĘPNA
CENA**

W serii „Fajna Cena” kupisz także:

BATTLE ISLE 4
COLIN McRAE RALLY 2.0
DRACULA 2: OSTATNIE SANKTUARIUM
DŹDŻOWNICA JIM 3D
MDK 2
NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ
ODYSEJA

PIZZA CONNECTION 2
POKEMON PROJECT STUDIO BLUE
POKEMON PROJECT STUDIO RED
SACRIFICE
SEA DOGS: PIRACI
THE STING: KARIERA GANGSTERA
ZAX: GALAKTYCZNY WOJOWNIK

FAJNA CENA TO SERIA GIER, W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49.90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

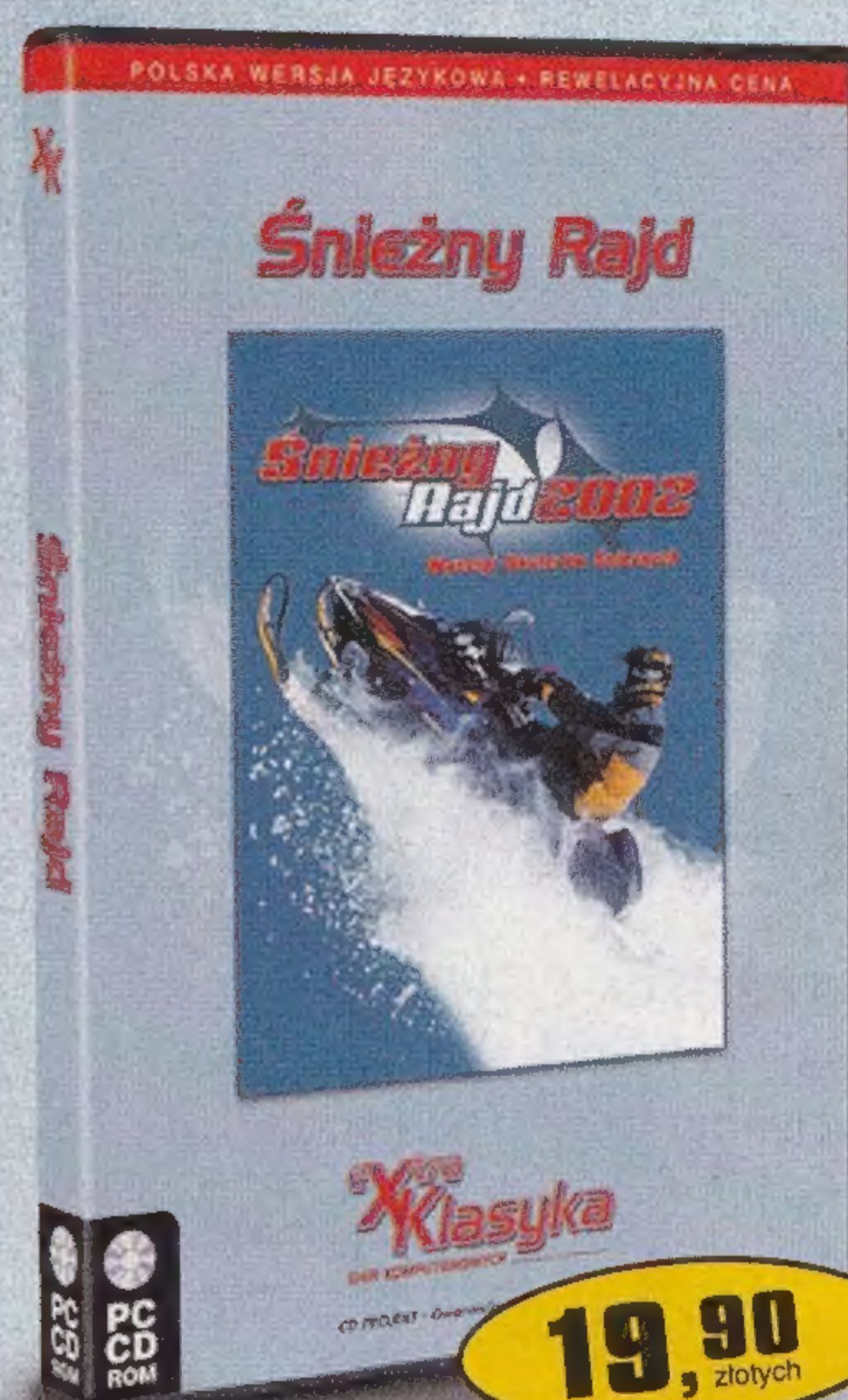
www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

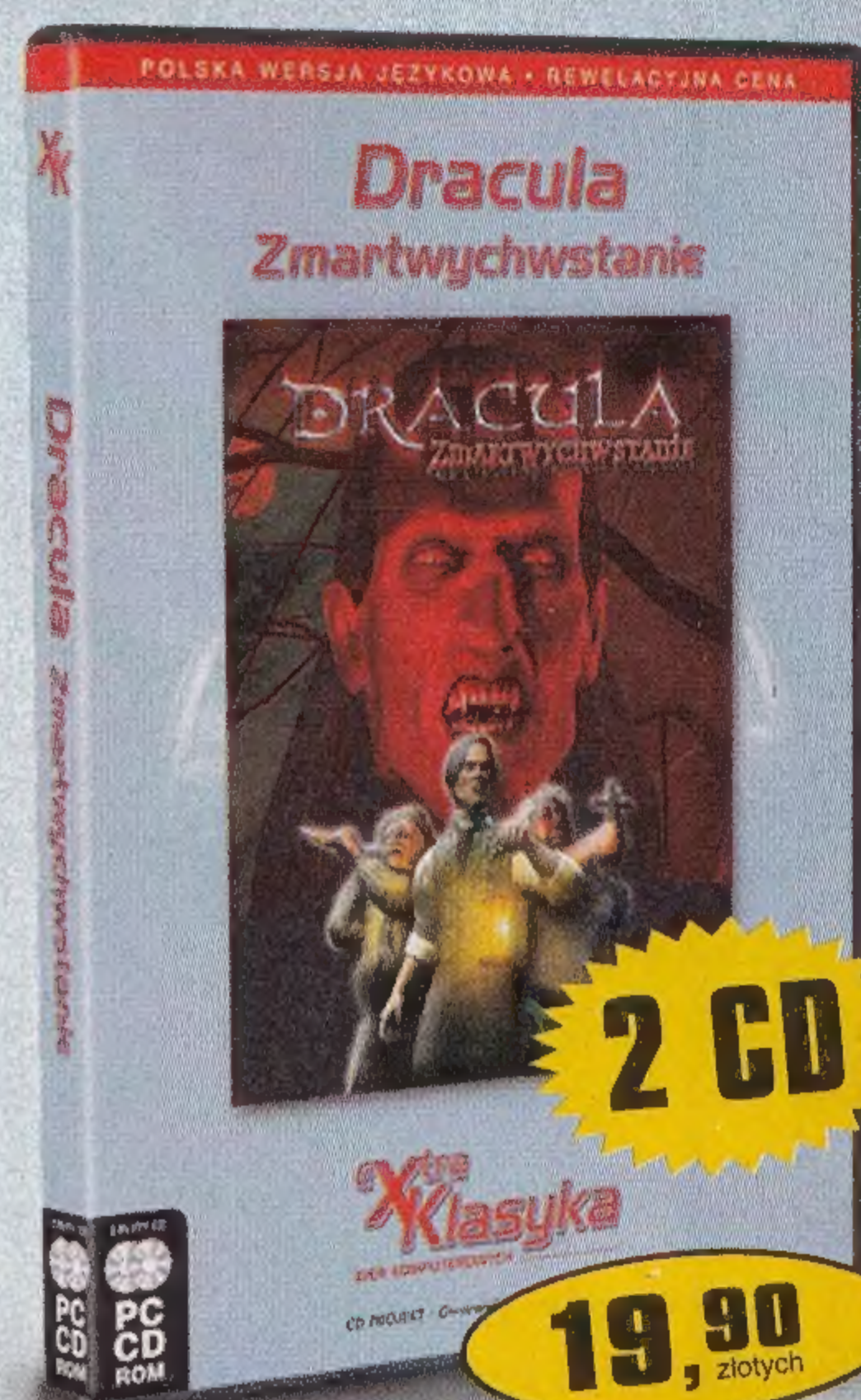
Wszystkie nazwy własne, loga i charakterystyczne elementy graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie inne znaki towarowe i handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH



19,90
złotych



19,90
złotych

W sprzedaży od 18 września!

Więcej informacji o grach pod adresem: www.cdprojekt.info

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych”
kupisz także inne doskonałe gry komputerowe.
Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

ALIEN NATIONS	19,90 zł	JAGGED ALLIANCE 2.5 (2CD)	19,90 zł
ARTHUR'S KNIGHTS (2CD)	19,90 zł	KRONIKI CZ. KSIĘŻYCA (2CD)	19,90 zł
ATLANTIS (4CD)	29,90 zł	LEW LEON (2CD)	19,90 zł
COLIN McRAE RALLY	19,90 zł	MESSIAH (2CD)	19,90 zł
CORSAIRS	19,90 zł	MIGHT&MAGIC VII (2CD)	19,90 zł
DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE	19,90 zł	MIGHT&MAGIC VIII (2CD)	19,90 zł
EGIPT (2CD)	19,90 zł	ORIGINAL WAR (2CD)	19,90 zł
EXTREME ASSAULT	19,90 zł	PIZZA SYNDICATE	19,90 zł
FALLOUT	19,90 zł	POMPEI (2CD)	19,90 zł
FALLOUT 2	19,90 zł	RING (4 CD)	29,90 zł
FREESPACE (4 CD)	19,90 zł	SAGA	19,90 zł
FREESPACE 2 (4 CD)	29,90 zł	SETTLERS	19,90 zł
GIANTS (2CD)	19,90 zł	SETTLERS 2	19,90 zł
HELLBOY (2CD)	19,90 zł	TEST DRIVE 6	19,90 zł
HEROES I I II GOLD (2CD)	19,90 zł	TRAFFIC GIANT GOLD (2CD)	19,90 zł
HOPKINS FBI	19,90 zł	TOCA	19,90 zł
INSANE	19,90 zł	TOCA 2	19,90 zł
INVICTUS (2CD)	19,90 zł	WEHIKUŁ CZASU (2CD)	9,90 zł

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych.
Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.info

Doniesienia

Tony Hawk
na zawsze z Activision

Tony Hawk, gwiazda deskorolkowej serii Tony Hawk's Pro Skater, podpisał umowę, która wiąże go z wydającą tę grę firmą Activision do... 2015 roku! Jeśli autorzy serii utrzymają tempo, w jakim ukazywały się pierwsze trzy części, ostatnia gra spod znaku Tony'ego Hawka będzie nosiła numer 17.

Odświeżanie
Jagged Alliance 2

Firma Strategy First w najbliższym czasie planuje wydanie specjalnej wersji strategii Jagged Alliance 2 noszącej tytuł Gold Pack. Będzie on zawierał zarówno podstawową grę, jak i jej rozszerzenie – Unfinished Business. To jednak nie wszystko. W samym Jagged Alliance 2 zobaczymy broń i rozwiązania wprowadzone dopiero w dodatku.

Autorzy Tribes
założyli nową firmę

Ośmiu twórców dwóch części doskonałej sieciowej strzelaniny Tribes założyło firmę Ozo Interactive. Pomimo zmiany barw klubowych autorzy pozostają przy swoich upodobaniach. Pracują bowiem nad grą Metal Drift, którą opisują jako grę sieciową dużej skali z akcentem na pojazdy i współdziałanie drużynowe. Czyli wierną kopię gier z cyklu Tribes.

Dwa nowe Konflikty

Gra Conflict: Desert Storm dopiero co trafiła do sklepów, ale już teraz autorzy zapowiedzieli jej kolejne dwie części. W Conflict: Desert Sabre ponownie trafimy do Iraku, tym razem jednak podczas operacji Pułstynna Tarcza, zaś Conflict: Missing Presumed Dead przeniesie nas w 1968 rok, w sam środek Ofensywy Tet w Wietnamie.

Pierwsza popularna
sieciowa gra konsolowa

Po raz pierwszy w rankingu gier sieciowych pojawiła się gra konsolowa. W raporcie serwisu iGames (www.igames.org) trójwymiarowa strzelanina Halo w wersji na Xboxa znalazła się na szesnastym miejscu wśród gier internetowych.

¹Ang. Order Honoru: Atak aliancki – pakiet rozszerzający. Wymowa: medal of onor: elajd esolt ekspanszyn pak. Jest to tytuł roboczy gry



Wzięmy też udział w bitwach na otwartym polu

Revolution²

Gra akcji na PC | Przeniesimy się w niedaleką przyszłość i wcielimy w pracownika Korporacji tworzącej ulepszoną genetycznie rasę ludzi.

Skontaktuje się z nami ruch oporu, który obawia się pojawienia nadczłowieka. Gra ma się składać z ponad 30 misji,

podczas których wykonamy zadania tak dla Korporacji, jak i dla ruchu oporu. Wrogów pokonamy za pomocą dziewiętnastu broni. Będziemy też prowadzić różne pojazdy.

→Termin: koniec 2002 r.

Informacje: LEM, 02-916 Warszawa, ul. Chochołowska 3c, tel. (0 prefiks 22) 642 81 65, www.lem.com.pl



Autorzy chwalą się, że opracowali zaawansowany fizyczny model świata gry, dzięki któremu zniszczymy dowolne elementy otoczenia

Bandits⁴

Gra akcji na PC | W mrocznym i brutalnym świecie po wojnie atomowej staniemy na czele gangu samochodowego.



W naszym celowniku pojawi się 30 rodzajów wymyślnych wozów

Nasze auta będą wyposażone w najnowsze zdobycze techniki. Będziemy strzelać do wrogów z karabinów maszynowych, zaatakujemy ich również różnymi rodzajami rakiet. Autorzy twierdzą, że ważnym elementem gry będzie tryb zabawy dla wielu osób.

Wedle tych samych obietnic grafika będzie wyglądać pięknie. Ma to jednak swoją cenę: program gry wykorzysta wszystkie nowatorskie techniki tworzenia obrazu, przez co do płynnej zabawy będziemy potrzebowali drogiej karty graficznej nowej generacji.

→Termin: grudzień 2002 r.

Informacje: www.grin.se

Medal of Honor:
Allied Assault Expansion Pack¹

Dodatek do gry akcji na PC | Poznamy nową postać w serii Medal of Honor: sierżanta Jacka Barnsa, który ląduje w Europie dzień przed rozpoczęciem inwazji w Normandii i wykonuje szereg zadań na tyłach wroga.

Barns spotka się z brytyjskimi komandosami i wraz z nimi wykona dziewięć misji, których zwieńczeniem będzie oblężenie Berlina. Autorzy chcą

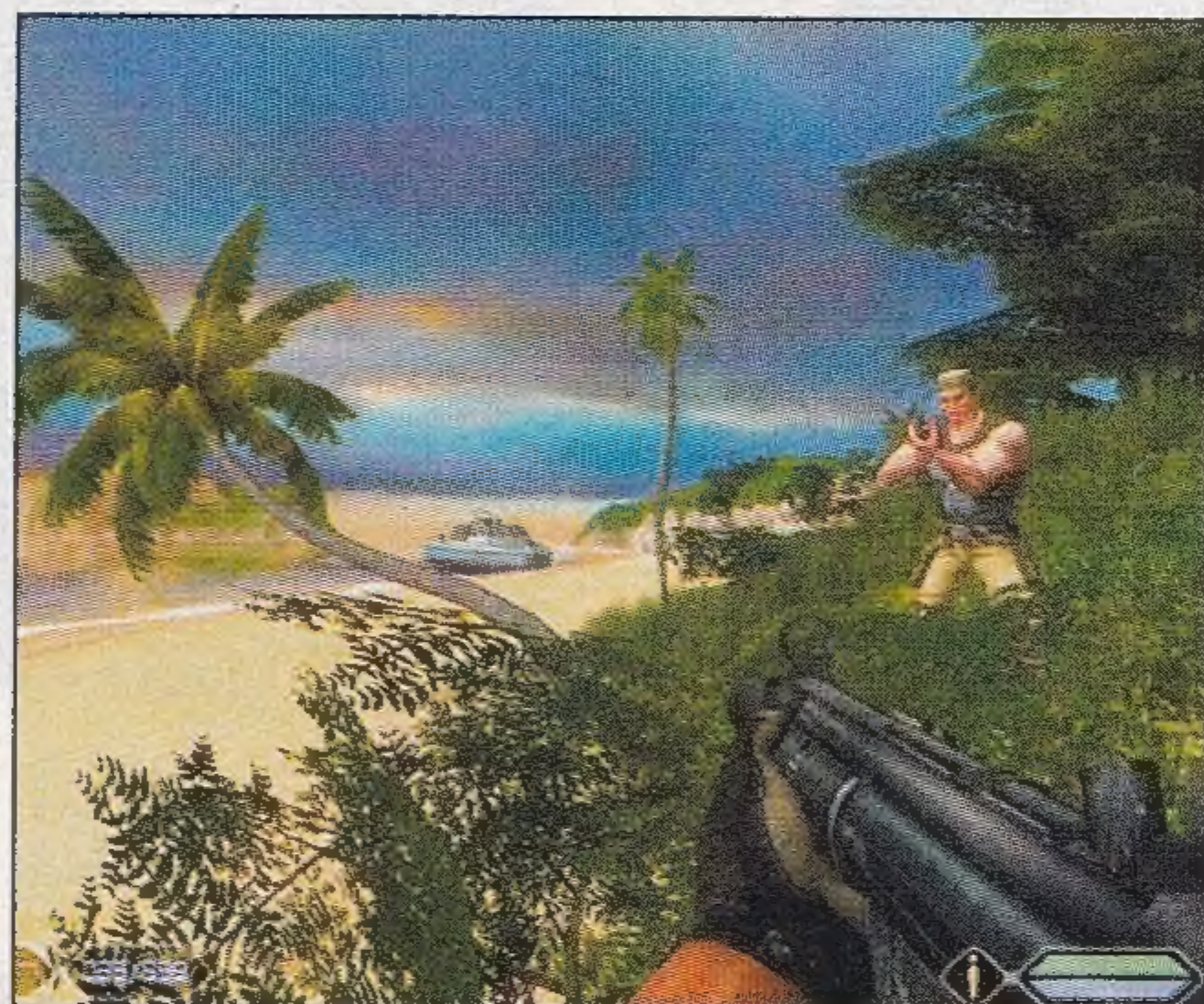
odtworzyć niesamowity nastrój Allied Assault, dlatego też w jednym z zadań weźmiemy udział w olbrzymiej bitwie pancernej w Ardenach. Naszym zadaniem będzie wtedy po prostu przeżycie ostrzału niemieckiej artylerii.

→Termin: koniec 2002 r.

Informacje: Cenega Poland, 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (0 prefiks 22) 868 52 68, www.cenega.pl



Czeka nas ciężka walka w okopach. Przekradając się, zaskoczmy nieprzyjaciół



Polinezyjskie krajobrazy zachwycają pięknymi kolorami. Natomiast sylwetki wrogów budzą zastrzeżenia GIER. Wyglądają one zbyt płasko i nienaturalnie

Far Cry³

Gra akcji na PC | Nasz bohater przeniesie się na polinezyjskie wysepki, gdzie szalony naukowiec prowadzi niebezpieczne eksperymenty.

Wrogowie mają być doskonałe uzbrojeni, dlatego też często będziemy się ukrywać przed ich wzrokiem. Szczegół-

nie groźne będą gigantyczne dinozaury. Autorzy zachwalają nie tylko uzbrojenie, ale i inteligencję przeciwników, którzy mają się sprawnie przegrupowywać i koordynować ataki.

→Termin: połowa 2003 r.

Informacje: LEM, 02-916 Warszawa, ul. Chochołowska 3c, tel. (0 prefiks 22) 642 81 65, www.lem.com.pl



Nie będziemy walczyć wręcz – nie wyjdziemy z pojazdów



**TAKTOWANIE
CO 15 SEKUND**

**SUPER
TANIE
SMS-y**

**Simplus Team łapiesz kontakt
– trzymasz kontakt!!
Kumple Cię nie opuszczą :-)** dzwonisz
gadasz opowiadasz :-O tanie sms-y /
naliczanie opłat co 15 sekund /
telefony – pełna opcja !!
Simplus Team :-)
Twoja paczka



Szczegóły w regulaminie promocji

SIMPLUS 
TEAM

WZLOTY

Gry Activision nareszcie w rozsądnych cenach

Gry firmy Activision znane są w Polsce z dwóch powodów. Pierwszym jest wysoka jakość, drugim – koszmarnie wysokie ceny (powyżej 150 złotych!) i angielskie wersje.

Ta sytuacja nareszcie się nieco zmieniła. Od września wiele starszych gier Activision sprzedawanych jest po przystępnych cenach. W wydawanej przez firmę LEM serii Xplosive kupujemy takie hity, jak Quake II czy Tony Hawk's Pro Skater 2 za 39,90 złotych. Strzelanina Sin z dodatkiem Wages of Sin sprzedawana jest za 29,90 złotych. Najtaniej (19,90) kosztuje wiekowy Heretic II.

GRY cieszą się z tego posunięcia, choć żałują, że wspomniane gry nie ukazały się po polsku. Mamy nadzieję, że Activision zdecyduje się także na obniżenie cen swoich nowości!

UPADKI

Nieziemskie kłopoty z Lilo i Stichem

Gra Lilo i Stich: Nieziemskie kłopoty to komputerowa wersja animowanego filmu Disneya. Jej podtytuł okazał się feralny dla polskiego wydania. Do naszych sklepów trafiła wersja z angielskimi tekstami i napisami w języku... niemieckim.

GRY doceniają fakt, że CD Projekt, polski wydawca Disneya, przyznaje się do błędu i obiecuje wymienić grę każdemu klientowi (na wersję z angielskimi napisami). Nie rozumiemy natomiast, dlaczego nikt w firmie nie sprawdził kierowanego do sklepów produktu. Zaś najchętniej widzielibyśmy gry Disneya wydawane po polsku. Wszak przeznaczone są dla młodszych graczy, którzy często nie znają ani niemieckiego, ani angielskiego.

NA CZASIE

Jeszcze kilka tajnych dni ● Szarża PLAYA ● Jak co roku London by night

NA KWASIE

Chcesz reklamy – rób bez japiszonów! ● Żalotne próby przemytu ● Południe przegrzane wojnę secesyjną



Specnaz opiera swą skuteczność nie na technice, lecz na brutalnej sile

Specnaz: Project Wolf¹

Gra akcji na PC | Nareszcie ukaże się gra o elitarnych rosyjskich oddziałach specjalnych.

Przeniesiemy się w przyszłość, zostaniemy przydzieleni

do jednego z pododdziałów Specnazu i podążymy tropem skradzionych głowic nuklearnych. Terenem misji będą takie kraje, jak Afganistan, Jemen czy



↑ W większości gier żołnierze Specnazu są naszymi najtrudniejszymi wrogami. W tej będziemy nimi dowodzić

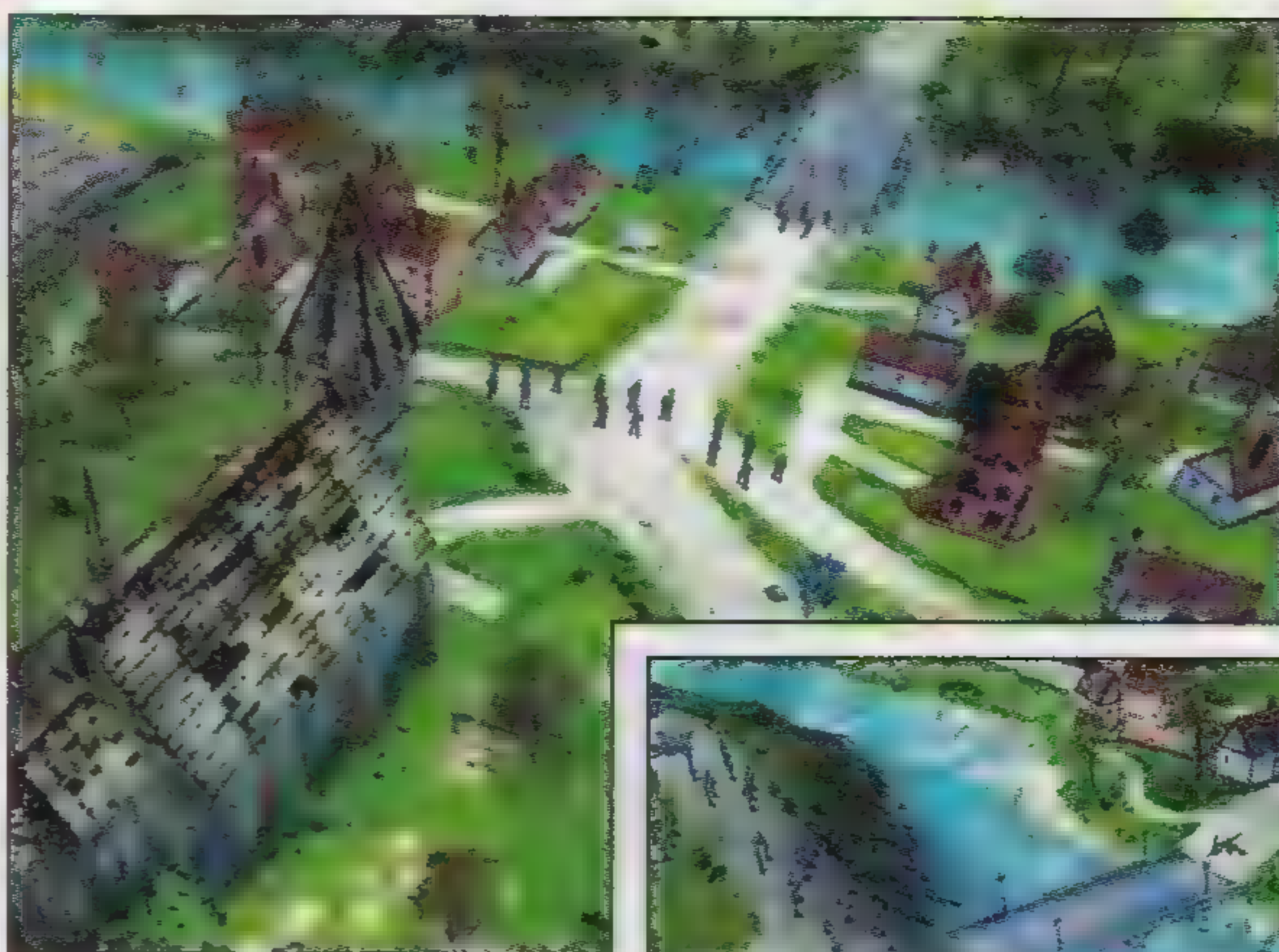
Żołnierze Specnazu działają zazwyczaj w kilkuosobowych oddziałach

Uzbekistan. Wykorzystamy wyposażenie wzorowane na prostym, ale słynnym ze skuteczności ekwipunku Specnazu.

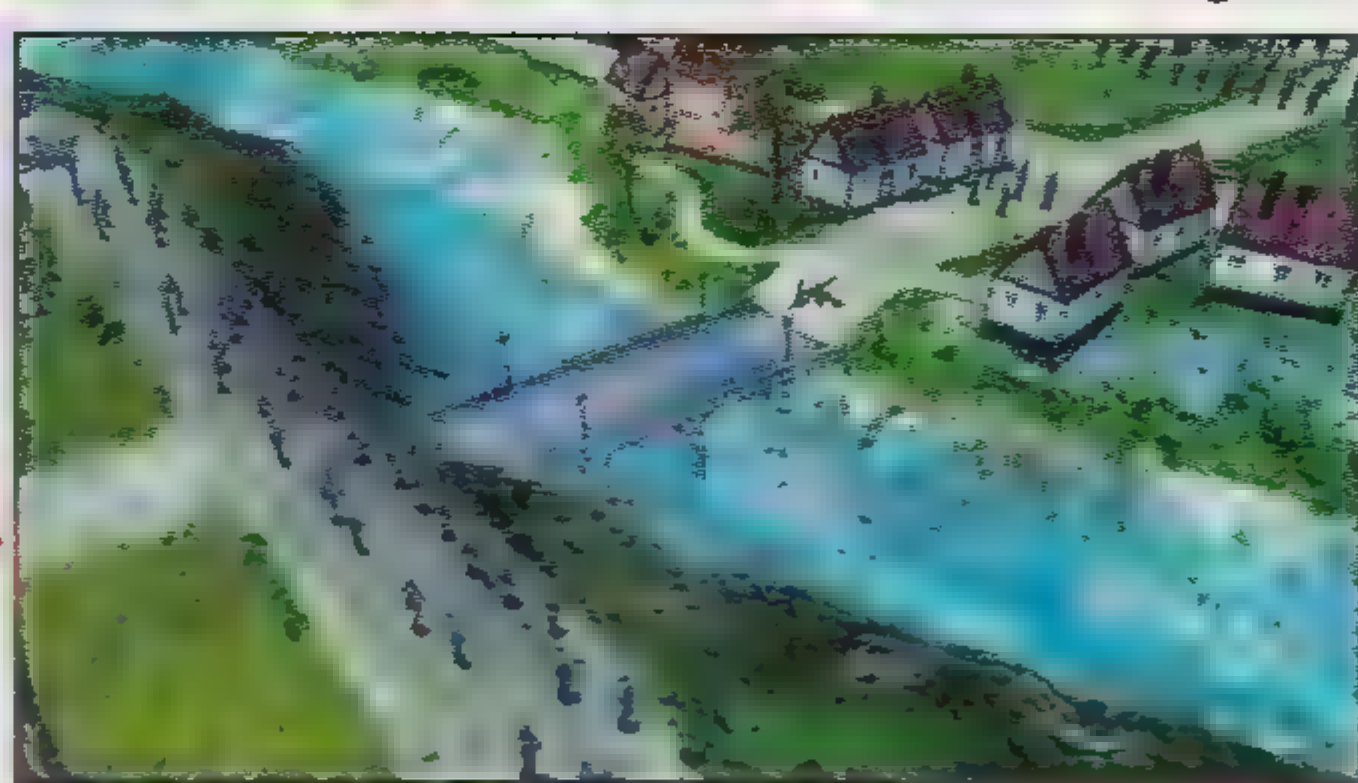
Co ciekawe, w niektórych misjach wesprze nas amerykański odpowiednik Specnazu, elitarny Delta Force. Zaś we wszystkich zadaniach będzie nam towarzyszyć... tytułowy tresowany wilk, który na przykład przeniesie materiały wybuchowe przez posturki wroga.

→ Termin: koniec 2002 r.
Informacje: www.byte.sk

Będziemy nie tylko walczyć, ale także otwierać zamki i łamać zabezpieczenia elektroniczne



Ciekawe, jak pojazdy przejeżdżają tym mostem, który znajduje się poniżej poziomu drogi



← Bitwy będą się toczyć na rozległych, trójwymiarowych planszach. Grafika jednak nie wygląda na dopracowaną. Budynkom brak szczegółów

1914: The Great War²

Gra strategiczna na PC | Przeniesiemy się w rok 1914 i wcielimy w dowódcę alianckiego bądź niemieckiego. Rozegramy kampanie składające się z 15 misji dla każdej ze stron.

Każda wygrana misja przyniesie nam kolejne odznaczenia, a nasi podkomendni zdobędą doświadczenie i będą lepiej sprawować się w boju. W 1914: The Great War będziemy też walczyć w sieci przeciwko trzem innym osobom. **GRY** cieszą się, że powstaje strategia poświęcona temu zaniedbywanemu przez twórców okresowi.

→ Termin: początek 2003 r.
Informacje: CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info



Ta historyczna powieść fantasy toczy się w XVII wieku na wschodnich rubieżach Rzeczypospolitej

Wilcze gniazdo

Książka ta już trafiła do sklepów. Jej autor, redaktor **GIER** Jacek Komuda, obecnie przygotowuje też scenariusz gry komputerowej Wiedźmin.

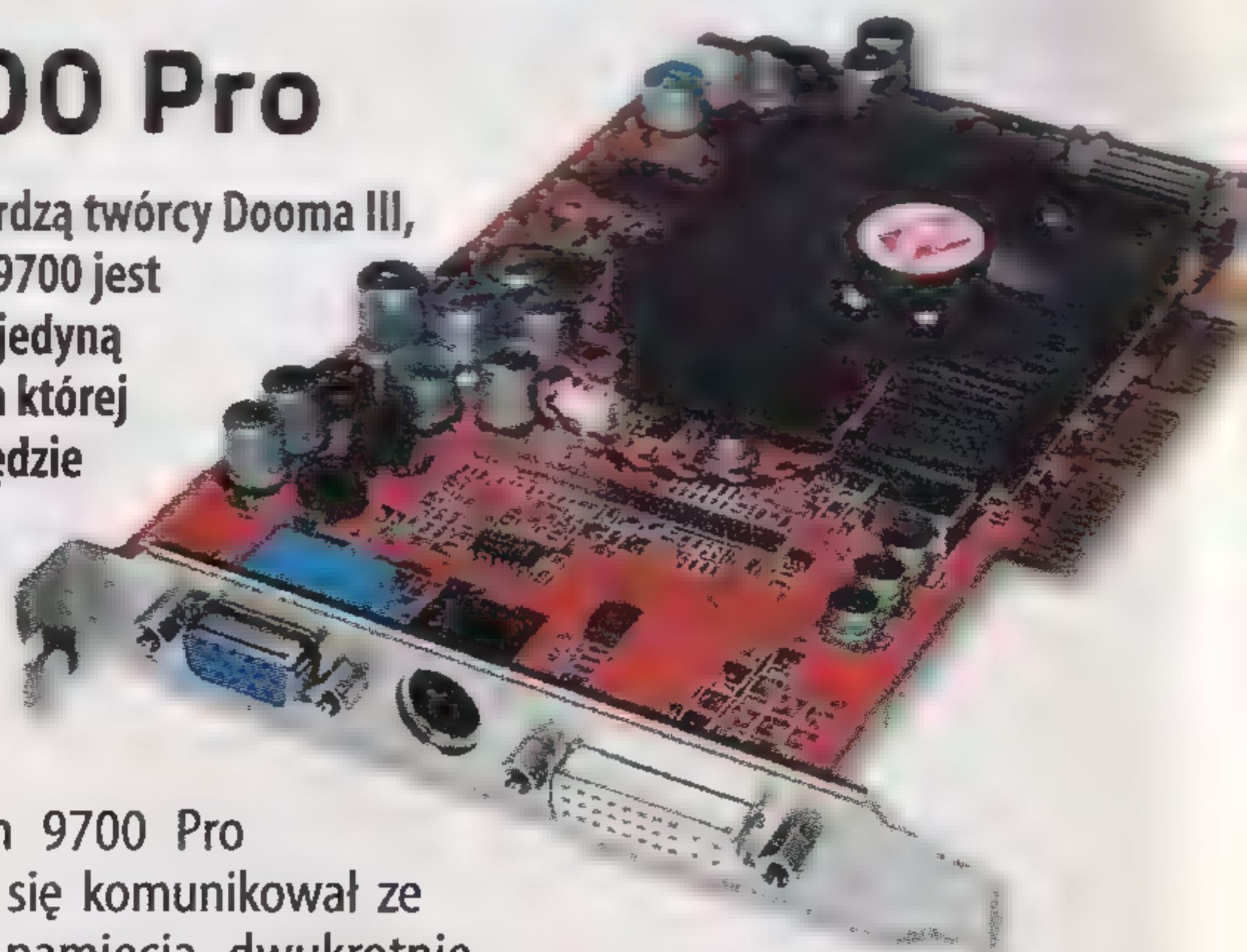
→ Informacje: www.fabryka.pl
Cena: 26,99 zł

ATI Radeon 9700 Pro

Firma ATI obiecuje, że jej najnowsza karta graficzna pokona konkurencję, czyli produkty z serii GeForce tworzone przez firmę nVidia.

Procesor graficzny Radeona 9700 Pro będzie działał z prędkością 325 MHz, podczas gdy jego pamięć (128 MB) osiągnie aż 620 MHz. Szybkość jest ważna, ale głównym atutem nowej karty ma być szereg nowoczesnych efektów, dzięki którym na ekranie zobaczymy szczegółową i piękną grafikę.

Jak twierdzą twórcy Doom III, Radeon 9700 jest obecnie jedyną kartą, na której ta gra będzie płynnie działała



Radeon 9700 Pro będzie się komunikował ze swoją pamięcią dwukrotnie wydajniej niż obecnie dostępne karty graficzne.

→ Informacje: www.ati.com
Cena: ok. 2000 zł

ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

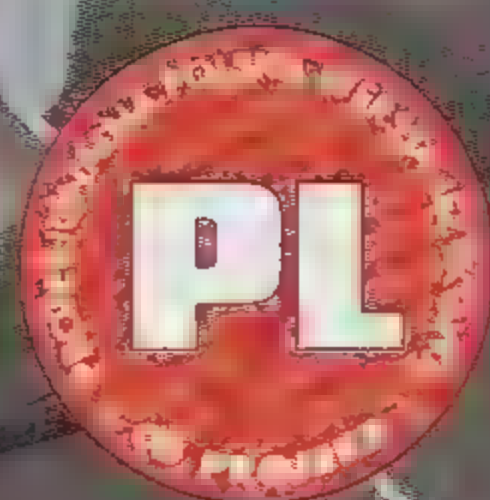
TYTUŁ GRY	PRODUCENT	DATA WYDANIA
LOGICZNE		
Lego Island Extreme	Electronic Arts	wrzesień 2002
FABULARNE I PRZYGODOWE		
Coś (The Thing) (PL)	Computer Artworks	IV kwartał 2002
Elder Scrolls III: Morrowind (PL)	Bethesda Softworks	listopad 2002
Icewind Dale 2 (PL)	Black Isle	wrzesień 2002
Mistmare (PL)	Arxel Tribe	koniec 2002
Neverwinter Nights (PL)	BioWare	październik 2002
Paradise Cracked (PL)	Buka Entertainment	IV kwartał 2002
Prisoner of War (PL)	Codemasters	październik 2002
Ring II (PL)	Arxel Tribe	wrzesień 2002
STRATEGICZNE		
Airline Tycoon Evolution (PL)	Monte Cristo Multimedia	wrzesień 2002
Battlefield: 1942	Electronic Arts	wrzesień 2002
Beach Life (PL)	Eidos Interactive	wrzesień 2002
Conflict: Desert Storm (PL)	SCI	wrzesień 2002
Dragon Throne: Bitwa o Czerwone Klify (PL)	Strategy First	październik 2002
Empire Earth: Art of Conquest (PL)	Sierra Entertainment	IV kwartał 2002
Frontline Attack: War over Europe	Zuxxez	wrzesień 2002
Gladiators (PL)	Eugen Systems	listopad 2002
Hotel Giant (PL)	JoWood Productions	listopad 2002
Industry Giant 2 (PL)	JoWood Productions	październik 2002
Legion (PL)	Paradox	grudzień 2002
Master of Orion 3 (PL)	Infogrames	październik 2002
Medieval: Total War	Activision	wrzesień 2002
Patrician II: Quest for Power (PL)	Strategy First	grudzień 2002
Polanie II (PL)	Reality Pump	IV kwartał 2002
Prisoner of War (PL)	Codemasters	październik 2002
SimCity 4	Electronic Arts	IV kwartał 2002
Sudden Strike: Total War II (PL)	INTex Publishing	wrzesień 2002
The Celtic King (PL)	Haemimont	wrzesień 2002
The Sims Online	Electronic Arts	IV kwartał 2002
War Commander (PL)	CDV	wrzesień 2002
SPORTOWE		
FIFA 2003	Electronic Arts	IV kwartał 2002
Football Manager 2003	Electronic Arts	wrzesień 2002
NBA Live 2003	Electronic Arts	IV kwartał 2002
NHL 2003	Electronic Arts	wrzesień 2002
Scooter Pro	TopWare	wrzesień 2002
SYMULACYJNE I WYŚCIGI		
Beam Breakers (PL)	Similis	wrzesień 2002
Echelon: Wind Warriors (PL)	Buka Entertainment	IV kwartał 2002
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	IV kwartał 2002
TOCA Race Driver (PL)	Codemasters	grudzień 2002
GRY AKCJI		
Auryn Quest	TopWare	październik 2002
Bounty Hunter	Electronic Arts	wrzesień 2002
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	IV kwartał 2002
Doom III	Activision	koniec 2002
Duke Nukem Forever (PL)	3D Realms	koniec 2002
Harry Potter i komnata tajemnic (PL)	Electronic Arts	IV kwartał 2002
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos Interactive	wrzesień 2002
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Activision	I kwartał 2003
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	IV kwartał 2002
Necrode: The Dead Must Die	NovaLogic	wrzesień 2002
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	Codemasters	listopad 2002
SWAT 4: Urban Justice (PL)	Sierra Entertainment	koniec 2002
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos Interactive	IV kwartał 2002
DLA DZIECI		
Arthur: Konkurs dobrych uczynków (PL)	TLC	październik 2002
Dalmatyńczyki (PL)	Disney Interactive	październik 2002
Hugo w Kosmosie (PL)	ITE Media	IV kwartał 2002
Mapciątka (PL)	Compedia	listopad 2002
Nu Pogodi (PL)	1C	IV kwartał 2002
Piękna i Bestia (PL)	Disney Interactive	listopad 2002
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	Ubi Soft	koniec 2002

**NOWA WERSJA WIELKIEGO HITU
W SPRZEDAŻY OD 18 WRZEŚNIA!**

HEROES IV

OF MIGHT AND MAGIC®

wersja 2.0



**CAŁKOWICIE
NOWE DODATKI:**

- płyta CD, na której znajdziesz:
- wszystkie dodatki i poprawki do Heroes™ IV oraz rozszerzenie umożliwiające rozgrywkę wieloosobową w sieci lokalnej i internecie
- dziesiątki całkowicie nowych map do Heroes™ IV
- drukowane drzewko rozwoju miast

NOWA EDYCJA JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH GIER STRATEGICZNYCH TEGO ROKU!

W pudełku Heroes™ of Might and Magic® IV 2.0 znajdziesz:

- Heroes™ of Might and Magic® IV PL
- Heroes™ of Might and Magic® I PL
- Heroes™ of Might and Magic® II GOLD PL

oraz całkowicie nowe dodatki:

- płyta CD, na której znajdziesz:
- wszystkie dodatki i poprawki do Heroes™ IV oraz rozszerzenie umożliwiające rozgrywkę wieloosobową w sieci lokalnej i internecie
- dziesiątki całkowicie nowych map do Heroes™ IV
- drukowane drzewko rozwoju miast

Nie masz jeszcze swojego egzemplarza Heroes™ IV?

Skorzystaj z okazji i kup nową, wzbogaconą edycję tej fantastycznej gry!

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

wp.pl
www.wp.pl

3DO
NEW WORLD COMPUTING

Gdy komputer jest częścią Twojego życia...



...czytaj dwutygodnik Komputer ŚWIAT! W każdym numerze znajdziesz: aktualności ze świata komputerów i multimedii, testy programów, sprzętu i gier, porady dla początkujących i zaawansowanych. A wszystko to pisane przystępnym, zrozumiałym językiem.

Komputer Prostsze niż myślisz

PLATYNOWA KOLEKCJA

JUŻ W SPRZEDAŻY PIERWSZE GRY Z NOWEJ SERII.
TERAZ NAJWIĘKSZE HITY ZA JEDYNE 59.90 ZŁ!



WORMS ARMAGEDDON



THE SETTLERS III
+ The Settlers III – Nowe Misje
+ The Settlers III – Misja Amazonek

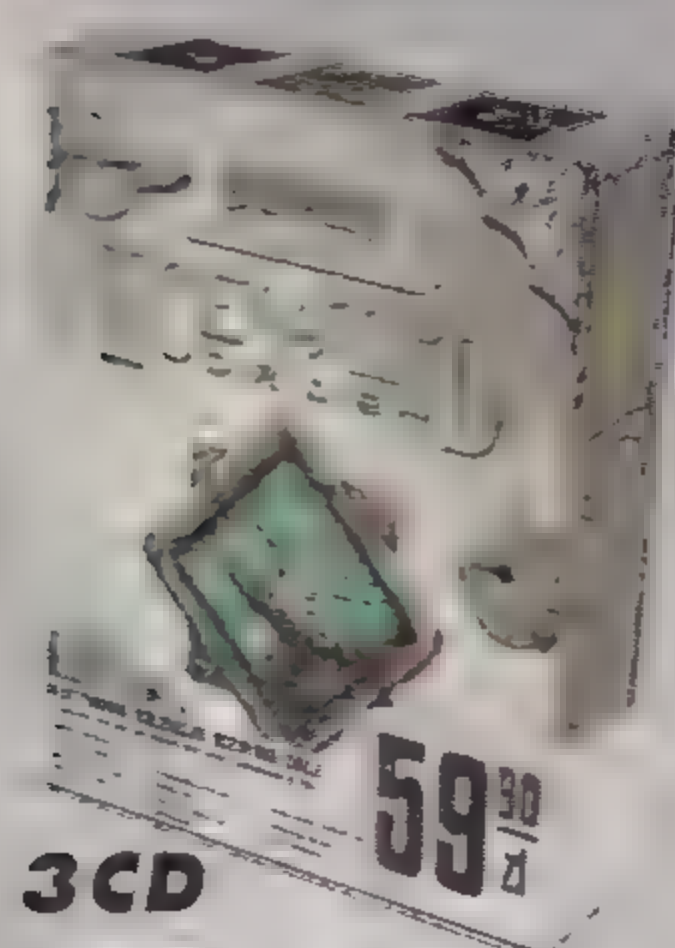


FALLOUT TACTICS
+ Płyta z dodatkami do gry

Platynowa Kolekcja jest to nowa seria gier, w której prezentujemy największe hity, cieszące się wielką popularnością. Gry te osiągnęły sprzedaż ponad 10 000 egzemplarzy! Tytuły takie jak The Settlers III, Fallout Tactics, Worms, Baldur's Gate II, Icewind Dale mówią same za siebie. Teraz w Platynowej Kolekcji dostępne za jedyne 59,90 zł! Wszystkie w pełnej polskiej wersji językowej przygotowanej przez zespół CD Projekt. Nadszedł czas, aby uzupełnić swoje zbiory o Platynową Kolekcję CD Projekt!

W październiku

ICEWIND DALE
+ Heart of Winter
+ Trials of the Luremaster



3CD

GOthic
+ Talia kart
+ Wisiołek na rzemieniu



2CD

BALDUR'S GATE II
+ Tron Bhaala



6CD

EUROPA UNIVERSALIS II
+ Europa Universalis I



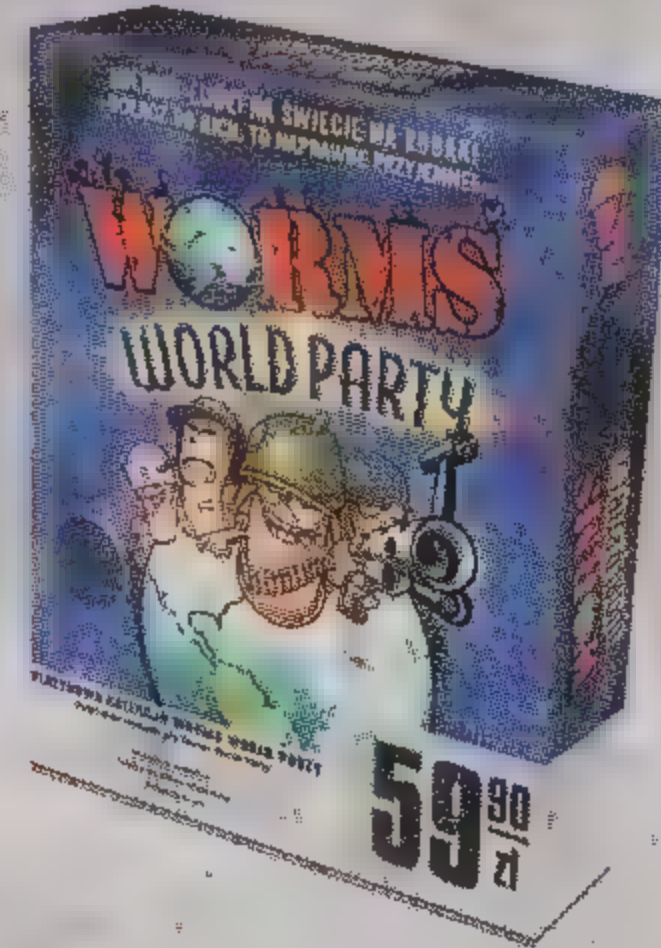
2CD

PLANESCAPE TORMENT
+ Podkładka pod mysz
+ Plakat



4CD

WORMS WORLD PARTY



59.90 zł



MICROPROSE



BIOWARE CORP



Advanced Dungeons & Dragons



Interplay, logo Interplay, „By Gamers, For Gamers”, „14 East, logo 14 East, Fallout, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel są znakami towarowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2002 Blue Byte Software GmbH. © 2002 Team17 Software Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydawca Team17 Software Ltd. Dystrybucja: MicroProse Ltd. TEAM17 & WORMS ARMAGEDDON są zarejestrowanymi znakami handlowymi Team17 Software Ltd. MICROPROSE jest zarejestrowanym znakiem handlowym MicroProse Ltd. BioWare Infinity Engine® © 1998 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine logo jest znakiem handlowym BioWare Corp. © 2002 Paradox Entertainment AB. Wszelkie prawa zastrzeżone. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, AD&D® i logo TSR są zarejestrowanymi znakami handlowymi TSR, Inc. © 2002 Piranha Bytes. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Mafia

Gra zręcznościowa na PC | W epoce jazzu, prohibicji i bezkarnych gangów wspinamy się na szczyt mafijnej hierarchii!

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w młodego taksówkarza, Tommy'ego, który przez przypadek zostaje wciągnięty w brutalną wojnę dwóch zwaśnionych rodzin mafijnych. Pod przemocą pomagamy w ucieczce gangste-

rom z rodziny Salierich. W akcie zemsty ludzie Moriellich niszczą nasz samochód.

Pozbawieni środków do życia zbaczamy na złą drogę i zwracamy się o pomoc do donna Salieriego. Na początku wykonujemy drobne zlecenia. Niszczymy samochody prze-

ciwników, sprawdzamy się jako taksówkarz, podwozimy gangsterów. Po pewnym czasie zaczynamy używać broni, startujemy w sfingowanych wyścigach samochodowych, rabujemy bank, na zlecenie likwidujemy konkurentów i ochraniajemy naszych mocodawców. Misje są zróżnicowane i zazwyczaj składają się z kilku pojedynczych zadań. Jedne wypełniamy szybko, inne trwają nawet kilka godzin.

Na miejsce akcji dojeżdżamy pięknie odwzorowanymi samochodami z lat dwudziestych i trzydziestych. Ich osiągi, zachowanie na drodze i odporność na zniszczenia są takie jak w oryginalnych wozach.

W miarę rozwiązywania kolejnych zadań na naszym parkingu pojawiają się nowe, ofiarowane nam przez mafie, wozy, a mechanik uczy nas włamywać się do tych, które stoją na ulicy.



Miasto Lost Heaven, w którym toczy się gra, przypomina Chicago

Nie przejmujemy się policją, gdyż jej funkcjonariusze są przekupieni. Konkurencyjni mafiosi wykazują się inteligencją. Otaczają nas, gdy są w przewadze i kryją się, gdy mamy większą siłę ognia.

Podczas jazdy strzelamy, wystawiając rękę za okno. Co ważne, przemoc w Mafii nie dotyka postronnych i niewinnych ludzi. Naszym celem są przestępcy, a w grze nie ma atmosfery chaotycznej brutalności i kultu zniszczenia.

TECHNIKALIA

Mafia to trójwymiarowa gra akcji, w której obserwujemy świat zza pleców bohatera. W trakcie zwiedzania Lost

Heaven podziwiamy odwzorowane ze szczegółami wielkie miasto: gmachy śródmieścia górujące nad lichymi kamieniczkami, gdzie na sznurach suszy się pranie, gwarne bulwary i zatechłe porty.

Animacja aut i postaci jest wysmienita. Gdy gnamy przez ulice, nasz samochód podskakuje na tramwajowych torach. Wiele sekwencji powstało na podstawie przeniesionych do komputera ruchów żywych aktorów. Podczas licznych filmowych przerywników, tworzonych przez program gry, obserwujemy nawet dokładną mimikę twarzy bohaterów!

W trakcie akcji słuchamy świetnej muzyki jazzowej. Idealnie komponuje się ona z tematyką i nastrojem gry. Niestety Mafia ma wysokie wymagania sprzętowe.

WERDYKT

Pozbawiona bezsensownej, przesadnej brutalności Mafia zapowiada się na wielki przebój. **GROM** podoba się jej wysoka grywalność, szybkie tempo, ciekawe i zróżnicowane misje oraz wciągająca, choć niestety liniowa fabuła.

Mafia to doskonała propozycja dla dorosłych miłośników dynamicznej akcji w stylu GTA III. Tym bardziej że ukaże się po polsku.



W obskurnych dzielnicach i mrocznych zaułkach mafia po cichu załatwia swoje interesy

Oprócz pistoletu maszynowego Thompson do dyspozycji mamy też rewolwery, strzelby, karabin snajperski i kij baseballowy



Ogromne wrażenie robią realistyczne podmiejskie krajobrazy. Również postacie zachowują się jak żywe

Mafia

INFORMACJE O PRODUKCJI

Producent	Illusion Softworks
Polski wydawca	Play it!
Data wydania	październik 2002
Przewidywana cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 500, 128 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak

WYNIKI MINITESTU

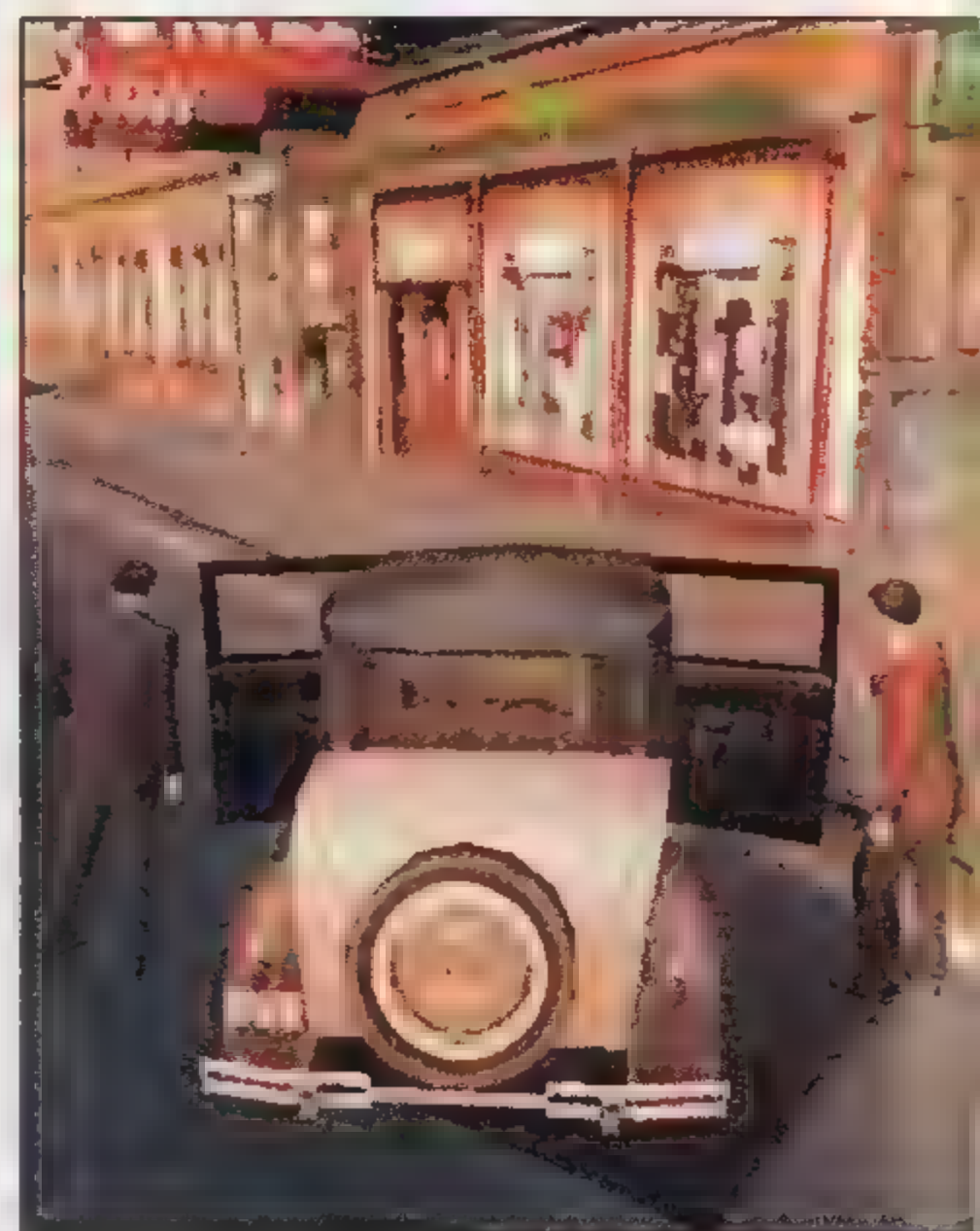
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak



Prognoza:



celująca



Samochodem po kolizji nie podjedziemy nawet pod średnio stromą górkę!

Zwykle kamera pokazuje akcję z za pleców. Jeśli chcemy, rozdzielamy oddział i wysyłamy komandosów w różne miejsca, a następnie przełączamy kamerę między nimi



Wojskowe instalacje, namioty i ekwipunek przypominają prawdziwy sprzęt używany w czasie Pustynnej Burzy



Nasi ludzie działają w różnym terenie. Wykonują akcje zarówno na pustyni, jak i w miastach

Conflict Desert Storm

Gra zręcznościowa na PC | W czasie operacji Pustynna Burza obejmujemy dowództwo nad grupą komandosów wykonujących dywersyjne misje na głębokim zapleczu wroga

TREŚĆ GRY

Pustynna Burza była największą akcją lądową Stanów Zjednoczonych od czasów wojny w Wietnamie. W 1991 roku tysiące ludzi przerzucono w rejon Zatoki Perskiej, aby rozprawić się z irackim dyktatorem Saddamem Husajnem. Wśród żołnierzy, pilotów i saperów znalazły się również oddziały specjalne. To one namierzały cele dla samolotów, prowadziły zwiad czy niszczyły wyrzutnie rakiet. W Conflict: Desert Storm dowodzimy oddziałem amerykańskiej Delta Force lub brytyjskiego SAS – elitarnych jednostek komandosów.

Nasze zadania są zróżnicowane, ale zazwyczaj mało oryginalne. Maszerujemy w głąb Iraku, wysadzając wyrzutnie rakiet, stacje radarowe, likwidując wrogich oficerów i zbierając dane. Zdarzają się też ciekawsze misje. Na przykład w jednej z nich ratujemy kuwejckiego emira, który został zaatakowany na przedmieściach miasta Kuwejt.

Do dyspozycji mamy sprzęt wojskowy z początku lat dwudziestych. Jest on już nieco przestarzały – na przykład w dzisiejszych czasach komandosi nie używają karabinu M16, tylko jego nowszej wersji. Nasz oddział składa się z czterech specjalistów z różnych dziedzin. Jest dowódca, snajper, ciężka piechota i zwiadowca. W trakcie misji zdobywamy doświadczenie i rozwijamy umiejętności.

TECHNIKALIA

Grafika jest prosta, ale szczegółowa. Animacje są płynne, a postacie poruszają się realistycznie. Elementy wyposażenia (na przykład menażka) podskakują, gdy nasi żołnierze biegną. Budynki zostały ciekawie zaprojektowane, a w środku oglądamy meble i wyposażenie.

Misje rozgrywają się o różnych porach dnia, czasami też walczymy w burzy piaskowej.

GRY dawno nie widziały gry komputerowej, w której tak wiele uwagi poświęcono szczegółom uzbrojenia i wyposażeniu wojskowych baz. Dzięki temu lepiej wczuwamy się w nastrój i czasem niemal wydaje nam się, że gorący piasek smaga nasze twarze.

WERDYKT

Jedyną wadą Conflict: Desert Storm jest słaba inteligencja postaci kierowanych przez komputer. Żołnierze nie reagują na ostrzał wroga, który ukrywa się przed nimi, czasem otwierają ogień bez rozkazu. **GRY** mają nadzieję,

że zostanie to poprawione w ostatecznej wersji.

Pomimo tej wady zabawa daje nam dużo satysfakcji. Przyjemne jest już samo zwiędzanie obiektów, oglądanie szczegółowo przedstawionych mebli i wyposażenia. Czekamy zatem z niecierpliwością na zapowiadaną przez wydawcę polską wersję tej gry.

◀ W czasie gry zachwycają nas dopracowane elementy uzbrojenia komandosów

↑ Snajper bez trudu likwiduje przeciwników z dużej odległości

Conflict: Desert Storm

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent: SCI/Pivotal Games
Polski wydawca: LEM
Data wydania: wrzesień 2002
Przewidywana cena: 99 zł
PLATFORMA I SYSTEM: Win 98/2000/Me
Wymagania sprzętowe: PII 500, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora: jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci: jest, dla 4 graczy

WYNIKI MINITESTU

Poziom trudności: średni
Instalacja: bezproblemowa
Obsługa i działanie: bardzo dobre
Grywalność: wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY: Xbox, PS2

Prognoza:



bardzo dobra

Decydujemy, gdzie postawić nowy budynek, a zatrudnieni przez nas budowniczo- wie zajmują się całą resztą. Wnosimy przytulne domki, letnie restauracyjki i zakładamy skwery



Bary szybkiej obsługi otaczają stosy śmieci – powinniśmy zatrudnić sprzątaczkę

Gra strategiczna na PC | Dwoimy się i troimy, aby goście byli zadowoleni, opaleni i przywieźli z wakacji dobre wspomnienia

Im sławniejszy jest nasz kurort, tym więcej wypoczywa w nim takich pięknych plażowiczek

Beach Life

TREŚĆ GRY

Zarządzamy ośrodkiem wypoczynkowym dla miłośników plażowego życia. Na początku każdej rozgrywki dostajemy listę zadań, od których wykonania zależy wygrana i bierzemy się do roboty.

By klienci dobrze się bawili, budujemy baseny, wypożyczalnie sprzętu, salony gier i dyskoteki. Dbamy o higienę, stawiając natryski i toalety. Plażowicze nie mogą głodować, więc wnosimy bary, kawiarnie i restauracje. Dekorujemy ośrodek klombami i fontannami, stawiamy ławki i latarnie.

Życie towarzyskie w kurorcie trwa przez całą dobę, wymyślamy więc rozmaite atrakcje, aby goście bawili się też w nocy. Troszczymy się o stan techniczny budynków i dbamy o czystość ośrodka. Zatrudniamy pracowników i wyznaczamy im godziny pracy.

TECHNIKALIA

Grafika jest na dobrym poziomie. Nasi goście noszą barwne kostiumy kąpielowe i ręczniki ozdobione logiem gry. Budynki łatwo odróżniamy, jednak im więcej ich jest, tym trudniej szybko znaleźć potrzebny nam

obiekt na mapie. Mapę zbliżamy lub oddalamy w miarę potrzeby. Zabawie towarzyszy plażowa muzyka pop, wybór utworów jest duży, a w czasie gry słyszymy odgłosy bawiącego się tłumu.

Menu zawiera wiele opcji, dzięki którym sprawdzamy, czy goście są zadowoleni i zapoznajemy się ze stanem technicznym budynków. Widzimy też poziom satysfakcji naszego personelu z wykonywanej pracy. Każde okno jest łatwo dostępne, a do obsługi gry wystarcza mysz.

WERDYKT

Beach Life nie stanowi przełomu w gatunku strategii ekonomicznych, ale zapowiada się interesująco. Zabawa powinna się spodobać wszystkim miłośnikom budowania i zarządzania. **GRY** z zacięciem czekają na ukazanie się polskiej wersji językowej.

Pracownicy nie są anonimowi – każdy z nich ma imię, nazwisko i opinię o swojej pracy



Beach Life

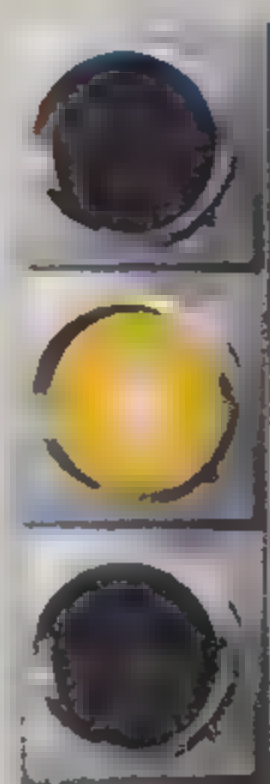
INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent: Eidos
Polski wydawca: Cenega Poland
Data wydania: wrzesień 2002
Przewidywana cena: jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM: PC 95/98/Me
Wymagania sprzętowe: jeszcze nieznane
Obsługa akceleratora: brak
Tryb wieloosobowy w sieci: brak

WYNIKI MINIRESTY

Poziom trudności: średni
Instalacja: utrudniona
Obsługa i działanie: bezproblemowe
Grywalność: średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY: brak

Prognoza:



dobra

**Gra strategiczna
na PC | 22 czerwca
1941 faszystowskie
Niemcy atakują
ZSRR. Druga wojna
światowa wkracza
w decydującą fazę**

Frontline Attack

War Over Europe²



TREŚĆ GRY

Jako dowódca wojsk pancernych decydujemy, którą ze stron konfliktu poprowadzimy do zwycięstwa (Niemców, Rosjan lub aliantów zachodnich) i tocimy szereg bitew układa-

jących się w kampanię. Walczymy na mroźnych równinach Rosji, desantujemy nasze oddziały na plażach Normandii lub przebijamy się z mrozem przez góryste Włochy. Gra rozpoczyna się od niemieckiego najazdu na ZSRR i toczy się do grudnia 1944 roku.

W udostępnionej **GROM** wersji demonstracyjnej dowodzimy niemieckim oddziałem



pancernym, który w szybkim ataku zdobywa umocnione pozycje wroga i niszczy pojazdy nieprzyjaciela.

← Grupa czołgów, którą dowodzimy, nie potrafi sformować szyku

WERDYKT

Frontline Attack jest przeciętną strategią. **GROM** nie podoba się zwłaszcza, że wydawca

próbuje po raz kolejny sprzedać nam ten sam program (zastosowany już w grach Earth 2150 i World War III), zmieniając tylko tematykę.



Piechota to mięso armatnie. Ale w bunkrze broni się skutecznie

TECHNIKALIA

Frontline Attack korzysta ze zmodyfikowanego programu gry Earth 2150. Mimo ulepszeń jest on jak na dzisiejsze standardy przestarzały. Pojazdy poruszają się sprawnie, ale są mało szczegółowe i zbyt podobne do siebie – rozróżniają je tylko wytrawni miłośnicy militariów. Ostateczna wersja gry będzie miała opcję zabawy wieloosobowej, co **GRY** uważają za dużą zaletę.

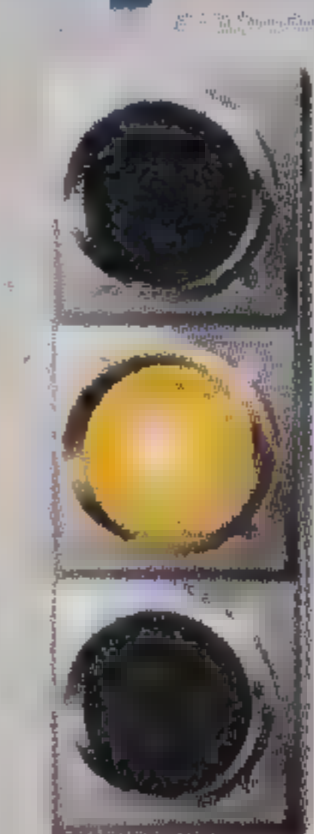
Frontline Attack

INFORMACJE O PRODUKCJI

Producent	Zuxxez
Polski wydawca	TopWare Poland
Data wydania	wrzesień 2002
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/Me/XP
Wymagania sprzętowe	jeszcze nieznane
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak



Prognoza:



dostateczna

*Ang. Atak na linii frontu: Wojna w Europie. Wymowa: fronlajn atak: for olwer jurap

REKLAMA

mobile.net.pl

Usługa LOGO dostępna jest dla: SIEMENSA S45, ME45, C45; NOKII 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5110, 5130, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Usługa GRAFICZNE SMS-y dostępna jest dla NOKII 3210, 3310, 3330, 3510, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890. Usługa DZWONEK dostępna jest dla: NOKII 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8110i, 8130, 8210, 8310, 8810, 8810i, 8850, 8890, 9000, 9110, 9110i, 9210, 9210i i nowszych; MOTOROLI A008, T192, T250, T260, V50, V51, V60, V66i, V100 oraz T2288, V2288 z nową wer. oprogram.; SAMSUNGA R200s, R210s, SGH T100, N620; SIEMENSA C45, S45, M50, MT50, ME45.

SCIĄGAJ DZWONKI POD NUMER 7248 (tzw. Idea Plus, 7272 (tzw.)

NAZWA	UTWÓR
dagoniat	Tatu - Nas nie dagoniat
zakochaj	Ich Troje - Zakochaj się
nessaja	Scooter - Nessaja
spiderman	Aerosmith - Spiderman Theme
acidland	Myslovitz - Acidland
gumis	Zbigniew Wodecki - Gumisie
alice	Smokie - Alice
bolero	Maurice Ravel - Bolero
tatu	Tatu - 30 minut
heros	Chad Kroeger - Hero - Motyw z filmu Spiderman
lato	Formacja Nieżywych Schabuff - Lato
clothes	Shakira - Underneath Your Clothes
jestsex	Kalina Jedrusik - Bo we mnie jest sex
together	Clannad - Together We - Robin Hood
kochajmy	Blue Cafe - Kochajmy siebie
tobefree	Mike Oldfield - To Be Free
gonzales	Pat Boone - Speedy Gonzales
jaka	czy - Jestem jaka jestem
seven	Leonard Bernstein - Siedmiu Wspaniałych
awszystk	Ich Troje - A wszystko to, bo ciebie kocham
troje	Ich Troje - Powiedz
brathanki	Brathanki - W kinie w Lublinie
czy	czy - Narcyz
konik	Urszula - Konik na biegunach
kukuls	Natalia Kukulska - Im więcej Ciebie tym Mniej
onic	Yugoton/ Paweł Kukiz - O nic nie pytaj

LOGA

NOKIA L.nazwa
SIEMENS LS.nazwa
Wyślij SMS o treści: np. L.wap

SMS-y GRAFICZNE

Tylko dla NOKII W.nazwa
Wyślij SMS o treści: np. W.grzyb

DZWONKI

NOKIA D.nazwa
MOTOROLA D1.nazwa
SAMSUNG D2.nazwa
SIEMENS D3.nazwa
Wyślij SMS o treści: np. D.heros

Usługi LOGO, SMS-y GRAFICZNE, DZWONEK są dostępne we wszystkich sieciach.

LOGOMANIA POD NUMER 7248 (tzw. Idea Plus)

<http://logo.mobile.net.pl>

<http://dzwonki.mobile.net.pl>

Gra strategiczna na PC |
W kryptach i czeluściach
budzą się moce, które pragną
zawładnąć światem,
aby przynieść ludziom
śmierć i potępienie

Ściągawka na stronie 52

TREŚĆ GRY

Po dziesięciu latach od zakończenia wielkich wojen legiony potępionych i hordy nieumarłych rozpoczynają walkę z imperium i góorskimi klanami. Stajemy po jednej ze stron konfliktu i bierzemy udział w misjach tworzących mroczną sagę.

Disciples II to strategia turowa, w której rozbudowujemy stolicę, szkolimy wojska i tworzymy z nich drużyny pod wodzą bohaterów. Potem przemieszczamy je po wielkiej mapie strategicznej, odkrywamy nowe ziemie i zdobywamy miasta, a kiedy dochodzi do bitwy, przenosimy się na mapę taktyczną i wydajemy rozkazy oddziałom. W czasie walki jednostki stoją w miejscu w takim szyku, w jakim ustawiliśmy je wcześniej. Nawet kiedy atakują, nie

zblizają się do przeciwnika. Taki sposób prowadzenia starć przypomina konsolowe gry strategiczne. Duży wpływ na walkę ma szys, w jakim uformowane są oddziały.

W czasie rozgrywki wynajdujemy czary. Do ich opracowywania potrzeba różnych typów energii magicznej, czyli many. W grze występują cztery jej rodzaje: mana śmierci, życia, kamieni runicznych i piekielna. Nasi bohaterowie często odwiedzają dziwne miejsca: ruiny, wieże i opuszczone domostwa. Zwykle po pokonaniu czyhających w nich potworów zdobywają magiczne przedmioty, złoto, czary, kule lub pergaminy.

Nasze oddziały zdobywają doświadczenie i podnoszą swoją wartość bojową, a bohaterowie awansują na wyższe poziomy doświadczenia i dzięki temu poznają dodatkowe umiejętności.

Przebieg rozgrywki przypomina inne strategie turowe, takie jak Heroes of Might and Magic IV czy

Etherlords. **GRY** dostrzegają jednak w Disciples II wiele ciekawych pomysłów i przemyślanych rozwiązań, które sprawiają, że gra odróżnia się od konkurentów.

Chociaż jej twórcy używają sztampowych motywów fantasy, przedstawiają je w nowy sposób. Od pierwszej chwili zdumiewają nas niesamowite widoki i kolorystyka przywodząca na myśl filmy takie, jak Jeździec bez głowy, Braterstwo wilków czy Vidocq. Na mapie głównej, a także w czasie bitew, podziwiamy ponure krajobrazy: jesienne pola, czarne, bezlistne drzewa straszące poskręcanymi konarami, ruiny i cmentarze.

Pośród dzikich gór, z których wodospadami spływają potoki, walczymy z rabusiami i bandami chłopów. Staczamy bitwy z oddziałami wojska, atakują nas potwory, karły i demony, których oblicza przypominają bohaterów mrocznych baśni i pradawnych legend. →

Disciples

Mroczne pror



S II
octwo

Disciples II: Mroczne proroctwo



Demony i sługami
Bethrezena. To potwory
z piekła rodem

→ Jeszcze lepsze wrzenie robią miasta. Hordy nieumarłych wznoszą wysokie wieże na zrujnowanych cmentarzyskach. Siedzi by legionów potępionych to piekielne czeluście pełne powyrzrywanych budowli, lawy, ognia i siarki. Górskie klany, czyli krasnoludy, wznoszą kamienne twierdze pośród gór. Imperium buduje strzeliste zamki i budowle nakryte kopułami. Ponure krajobrazy nadają grze mroczny nastrój, który sprawia, że wpatrujemy się w ekran z zapartym tchem.

Fabula gry jest ciekawa, dopracowana i inna dla każdej ze stron. W czasie kolejnych misji tworzących sagę poznajemy mroczną historię okrutnych wojen czterech ras, która dobrze pasuje do ponurego świata pełnego koszmarów.

Drogą do zwycięstwa w danej misji wcale nie jest pokonanie wszystkich wrogów i zajęcie ich miast. Naszym zadaniem jest osiągnięcie określonych celów. Są nimi na przykład zdobycie wskazanego osiedla, zlikwidowanie sekty heretyków, zebranie runicznych kamieni czy też zabicie przywódcy klanów, który dąży do zawarcia przymierza z imperium. Czasem otrzymujemy też bardziej skomplikowane zadania, na przykład mamy zabić przywódcę demonów, którego krew pomoże bogini śmierci Mortis wskreszyć jej męża – Galleona.

Często zawieramy sojusze oraz podpisujemy traktaty pokojowe z rywalami. Warto zaangażować się w taką wyważoną dyplomatyczną rozgrywkę, bo dzięki temu nie tocymy

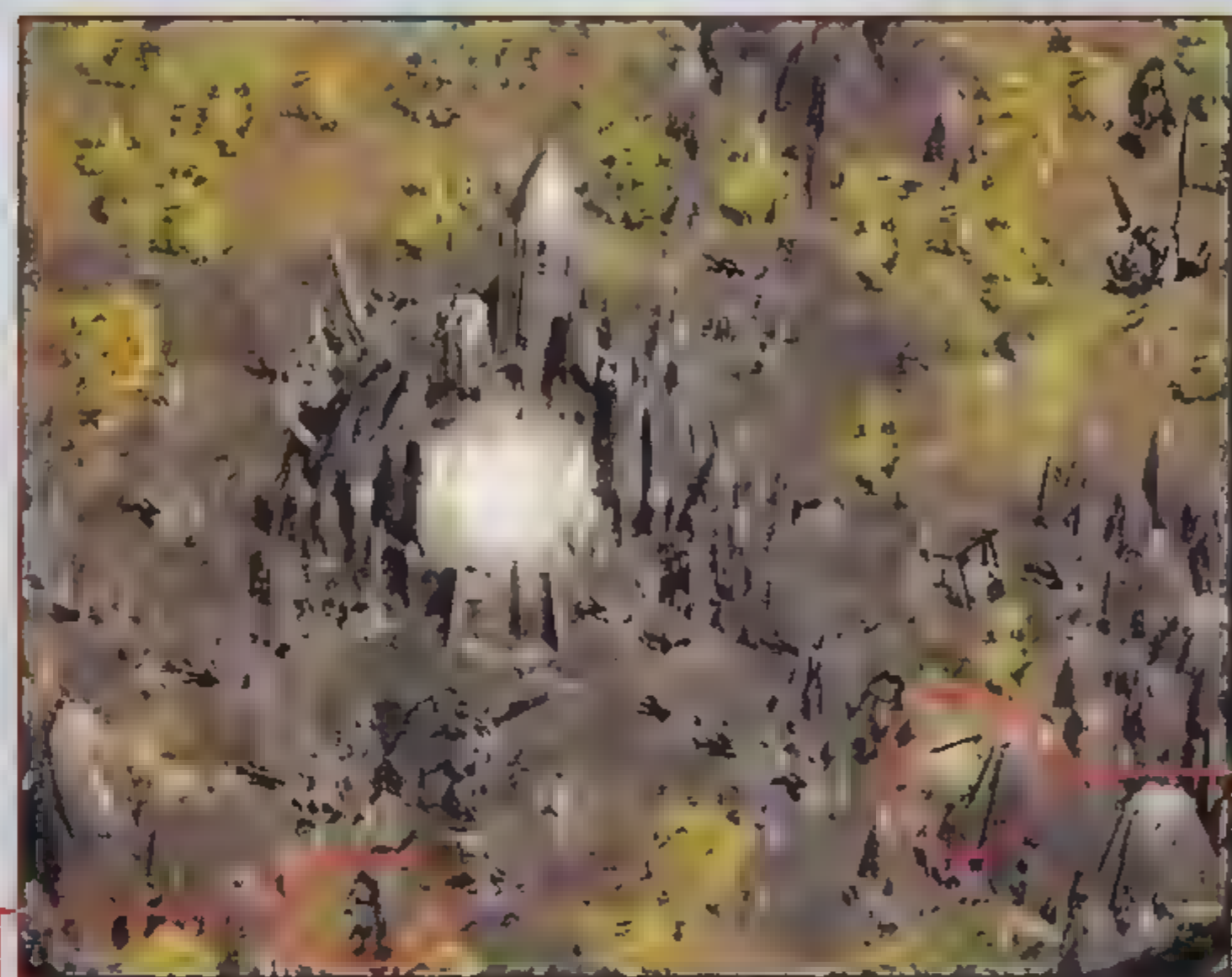
PRZESIEG GRAY



1 Bogini nieumarłych Mortis wysłała nas, abyśmy zdobyli imperialną bibliotekę. Znajdują się w niej plany kopalni, w której uwięziono Uthera. Jego nieczysta krew przyda się do wskrzeszenia Galleona – męża Mortis. Misję zaczynamy z miastem i jednym bohaterem.



2 Wchodzimy do miasta i tworzymy drużynę złożoną z bohatera i kilku oddziałów. Herosa i jednostki walczące wręcz ustawiamy w pierwszym szeregu, a wojska używające magii – w drugim, aby wspierały wojowników w czasie bitew, zbytnio się nie narażając.

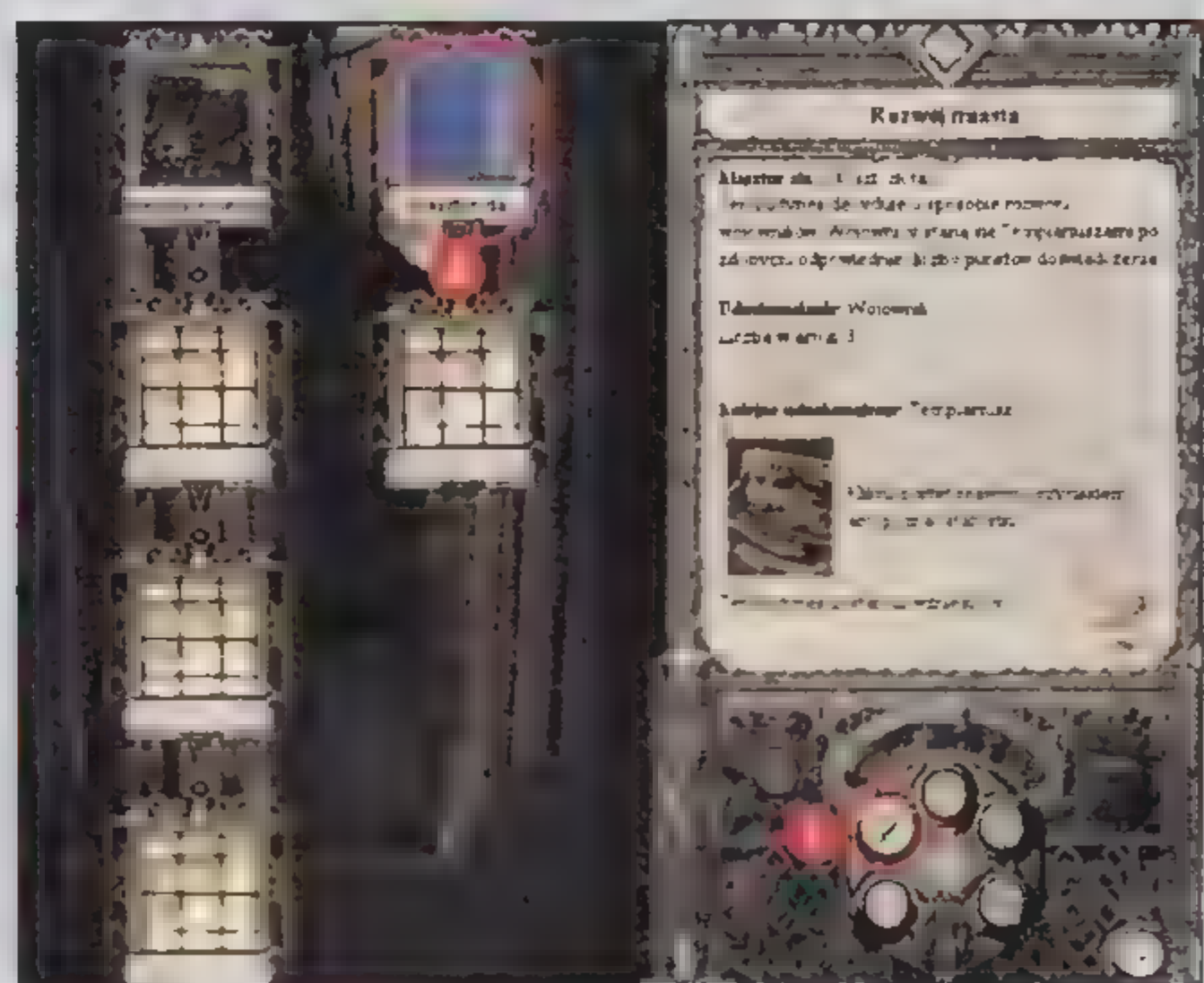


3 Nasz bohater wyrusza z miasta na poszukiwanie biblioteki. Na początku atakujemy słabe oddziały zbiorów, zbuntowanych chłopów i pospolite ruszenie zebrane z okolicznej ludności. W skrzyniach znajdujemy magiczne przedmioty lub kosztowności.



4 Gdy dochodzi do bitwy, jednostki stoją w takim szyku, w jakim ustawiliśmy je w mieście. Bohater i wojownik atakują najsilniejszego wroga. Jednostki z drugiego szeregu rzucają czary.

5 Po wysłaniu bohatera w teren klikamy na stolicę i na. Brakuje nam dobrych wojsk, więc klikamy na przycisk i wznosimy klasztor zła. Nasi wojownicy wkrótce staną się templariuszami.



wojny ze wszystkimi wrogami jednocześnie, ale koncentrujemy swe siły na wybranych.

Kolejną cechą wyróżniającą Disciples II spośród innych gier strategicznych jest przemyślny sposób rozbudowy miast i szkolenia jednostek wojskowych. Wybieramy, jak rozbudowujemy obiekty, w których szkolimy oddziały. Na przykład gdy w mieście nieumarłych budujemy klasztor zła, nasi wojownicy zamieniają się w templariuszy. Gdy wznosimy następnie mrocznego idola, stają się mrocznymi władcami.

Jednak jeśli zamiast klasztoru zła budujemy nieczyste ziemie, wojownicy zamieniają się w zombie. Kiedy wznosimy następnie cmentarz, zamieniają się w szkielety, zaś po zbudowaniu skarbcza dusz – w szkielety czempiony. Obie

drogi rozwoju wykluczają się: gdy wznosimy klasztor zła, nie da się już zbudować nieczystych ziem i odwrotnie.

Ścieżka rozwoju, na którą się decydujemy, obowiązuje do zakończenia misji, którą aktualnie rozgrywamy. Jeśli chcemy, w kolejnym scenariuszu wybieramy zupełnie inny model rozwoju miasta.

Równie interesujący jest sposób powoływania i awansowania jednostek. W miastach szkolimy tylko najsłabsze rodzaje oddziałów. Dopiero kiedy nasze wojska nabierają doświadczenia w bitwach, awansują według ścieżki rozwoju, którą wybraliśmy. W zależności od budowli, które wzniesliśmy w mieście, zmieniają się w coraz lepsze oddziały po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów doświad-

czenia. Powoduje to, że jeśli chcemy mieć wiele oddziałów weteranów, na początku misji formujemy całą armię słabych jednostek, dzielimy ją na kilka drużyn pod dowództwem bohaterów i dopiero wtedy wysyłamy do boju.

GRY irytuje fakt, że do kolejnych misji przenosimy tylko jednego bohatera i maksymalnie pięć magicznych przedmiotów – punkty doświadczenia zdobyte przez innych bohaterów są marnowane. To samo dotyczy z trudem wyćwiczonych oddziałów weteranów: w każdej misji od nowa szkolimy oddziały wojskowe.

Wybory, jakich dokonujemy, rozwijając naszą stolicę, mają ogromne znaczenie dla rozwoju armii: gdy podbijamy inne miasta, wznosimy w nich te same budowle i werbujemy te







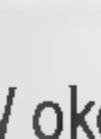
same jednostki co w stolicy. Niestety gdy zdobywamy miasto należące do innej rasy, nie możemy szkolić przypisanych do niej jednostek wojskowych.

TECHNIKA

Świat ukazany jest za pomocą płaskich, ale szczegółowych plansz. Na głównej mapie, którą widzimy w rzucie ukośnym, podziwiamy poszarpane góry, skaliste klify skalne i wodospady otoczone mgłami. Gdy wojska wsiadają na okręt, odbicie statku tańczy na falach.

Ciekawostką jest fakt, że teren, który znajduje się pod naszą władzą, przekształca się w sposób odzwierciedlający charakter naszej rasy. Gdy dowodzimy legionami potępionych, pola i lasy zmieniają się w równiny pokryte lawą.

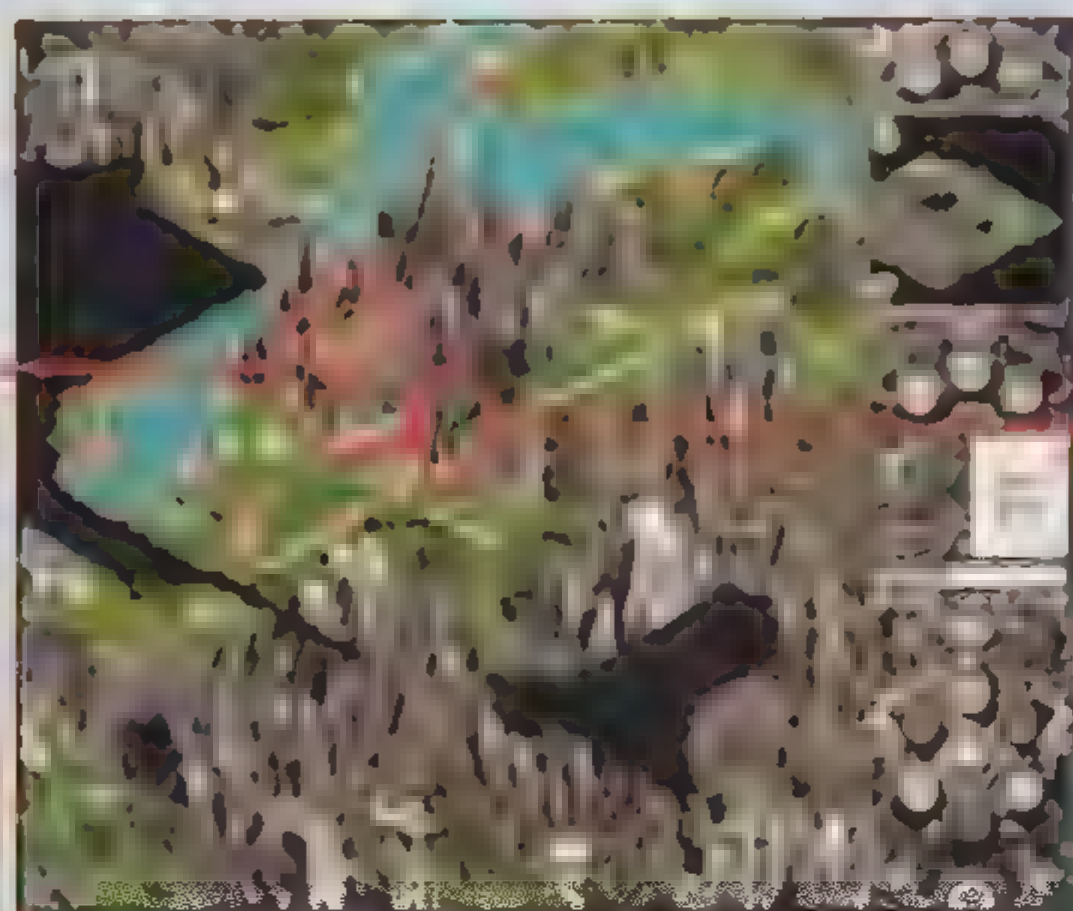
STEROWANIE

-  **Lewy przycisk myszy** – wybór wojsk, opcji, rozkaz marszu lub ataku
-  **Prawy przycisk myszy** – informacje
-  **Q** – szybki zapis gry
-  **P** – menu dyplomacji
-  **A** – przejście do stolicy
-  **S** – menu czarów
-  **B** – ukrycie/pokazanie flag na mapie

W okolicach miast nieumarłych ziemia obraca się w szare pola, a zielone puszcze w martwe lasy upiornych kikutów. Granice obszarów pozostających pod wpływem górskich klanów wyznacza mróz i śnieg, a tereny podbite przez imperium zmieniają się w piękne, zielone lasy i łąki.



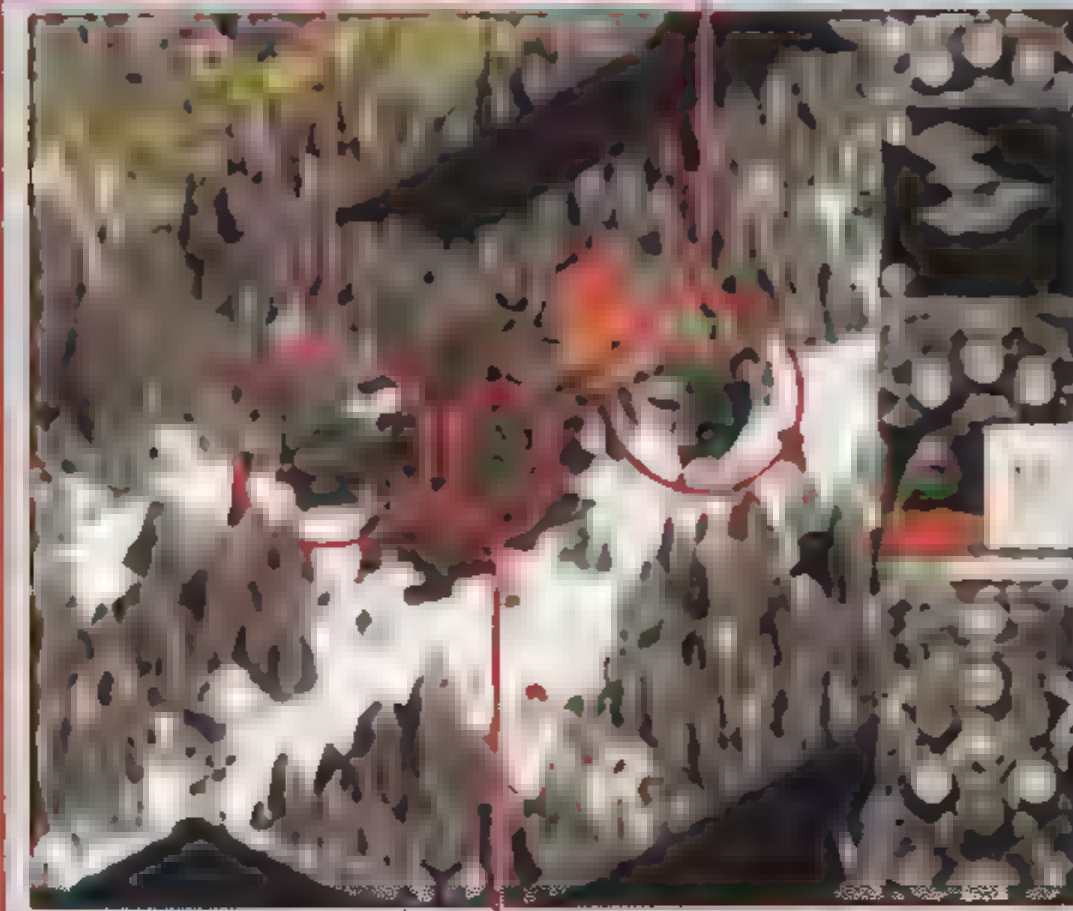
6 Gdy mamy wystarczająco dużo many śmierci, wynajdujemy czary. Opracowujemy Przyzwanie I: Szkielet, Zarazę i Lodową Burzę.



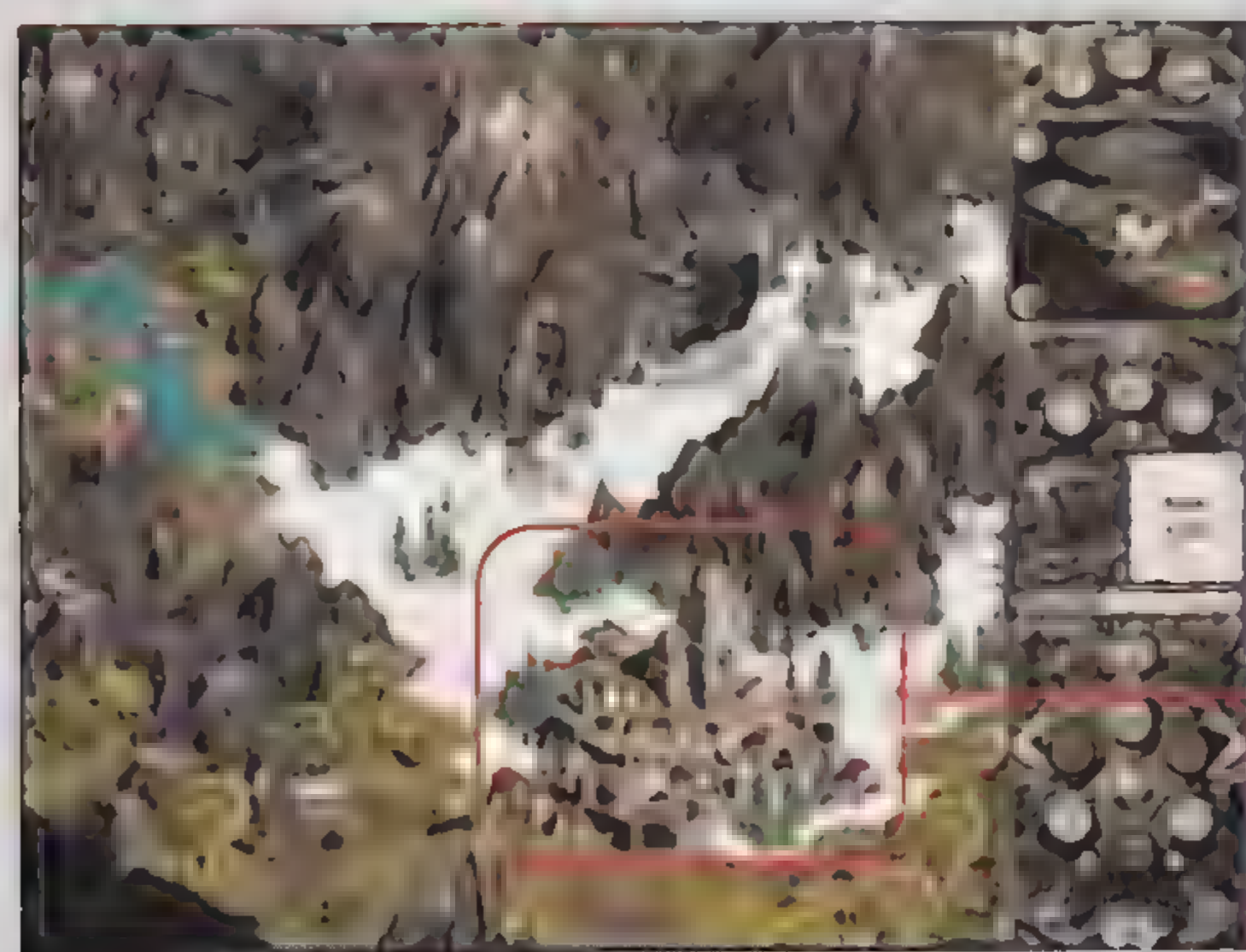
7 Na północ od naszej stolicy, w centrum mapy bohater znajduje bibliotekę. Strzeże jej mag. Rzucamy na jego armię Zarazę, Lodową Burzę i atakujemy.



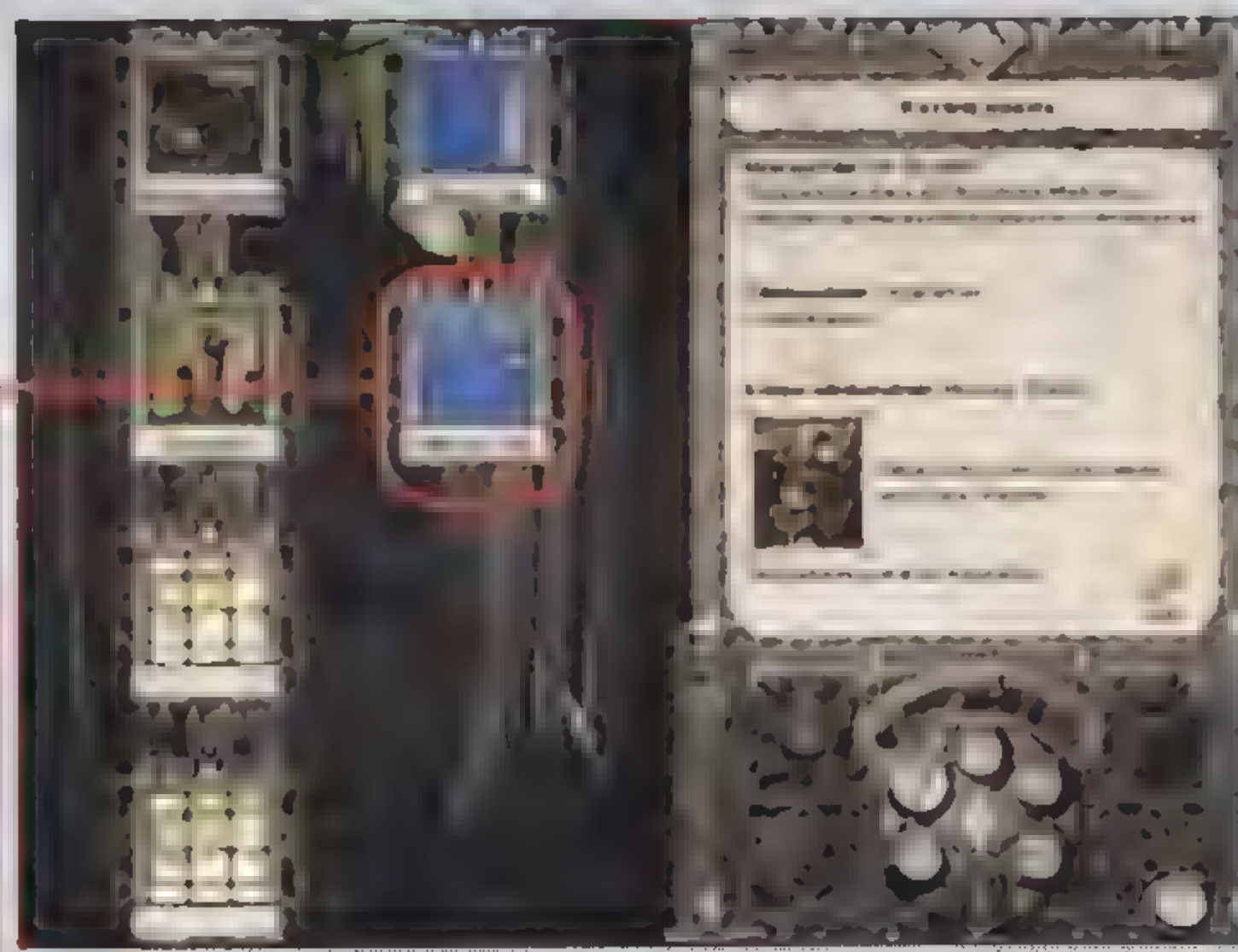
8 Nasi templariusze i rycerz śmierci bez trudu rozprawiają się z osłabionymi przeciwnikami. Po zwycięstwie łupimy bibliotekę i kończymy misję.



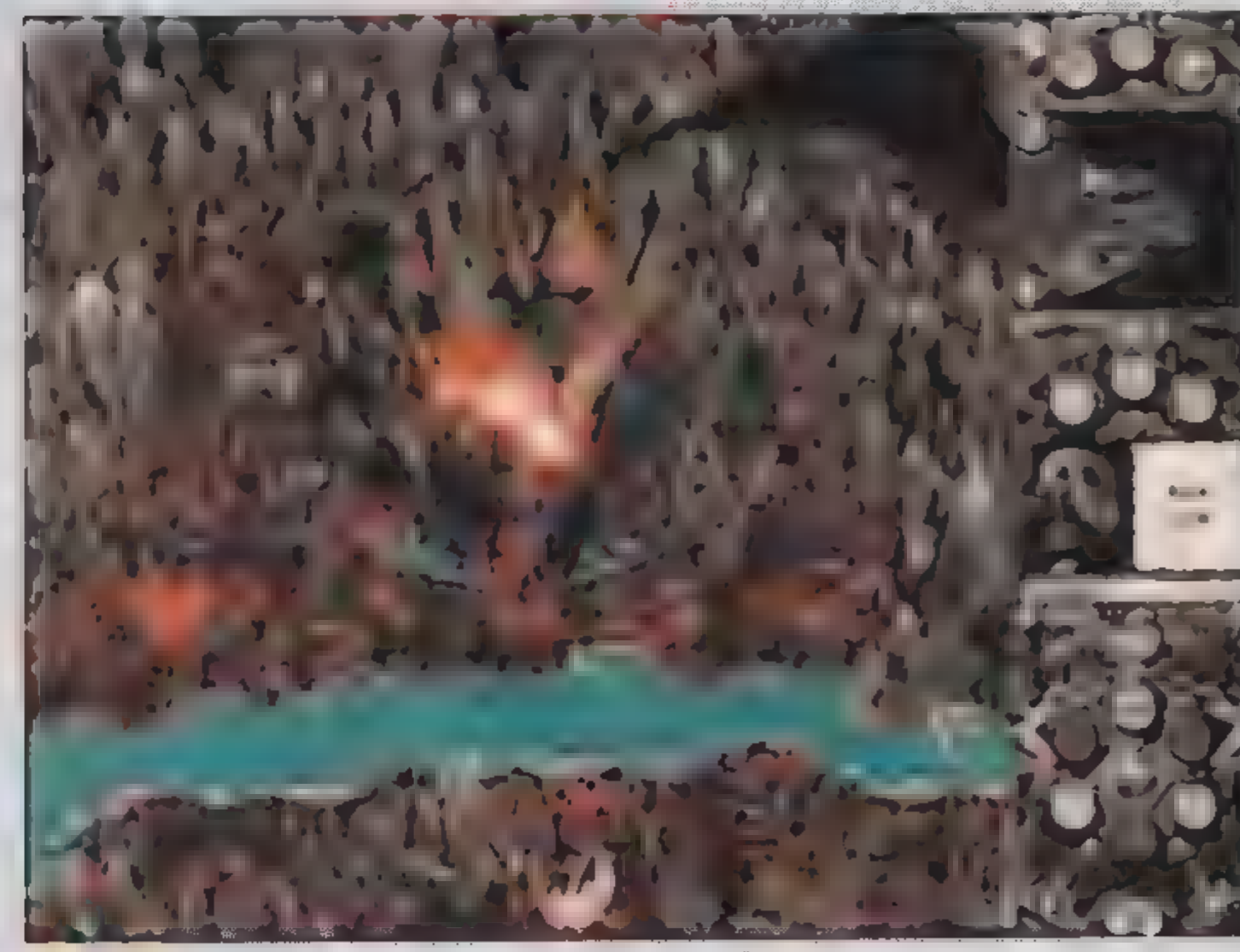
9 Zaczynamy nową misję. Nasze wojska dopadają Uthera, ale przywódca potępionych zebrał duże siły. Wycofujemy bohaterów – przydadzą się później.



10 Uther ucieka, ale nie przejmujemy się tym. Wysyłamy bohaterów, aby zdobywali kopalnie, źródła many i podbijali neutralne miasta.



11 Nasza stolica szybko się rozwija. Budujemy klasztor zła i mrocznego idola. Dzięki temu templariusze zmieniają się w potężnych mrocznych władców.



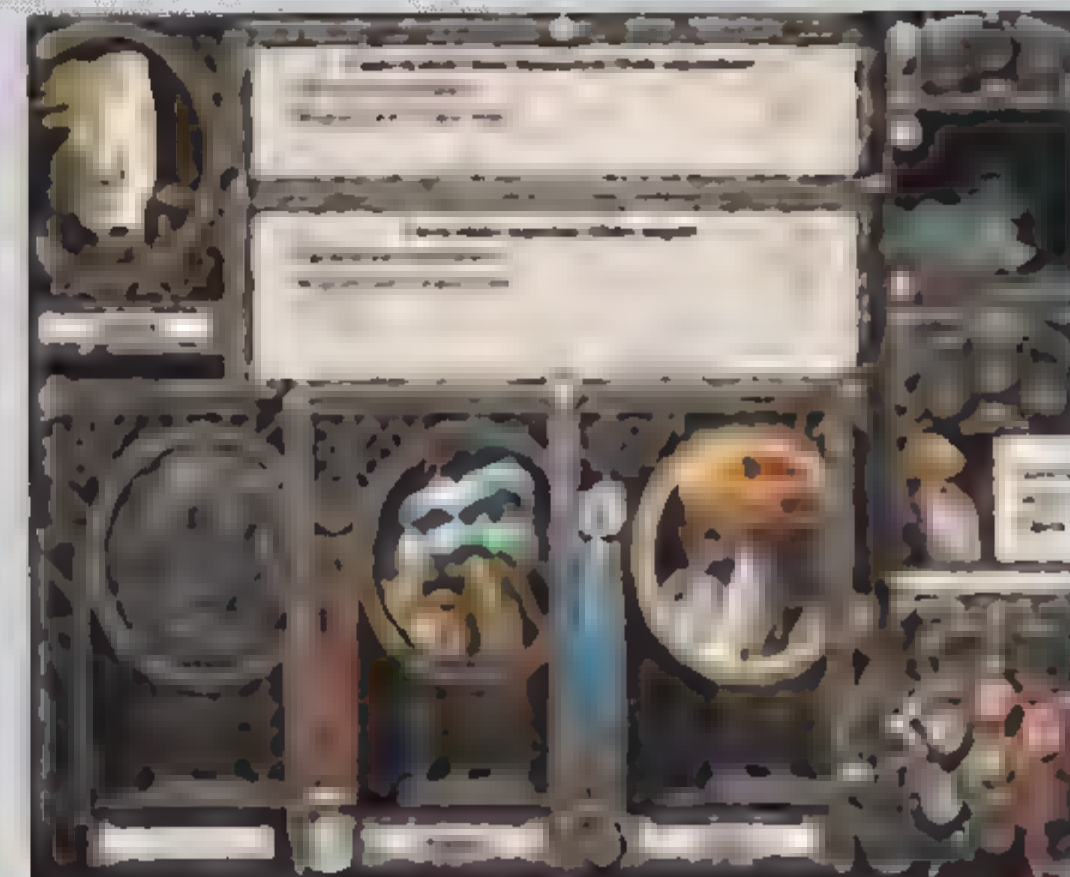
12 Gdy mamy doświadczone wojska, szukamy Uthera. Okazuje się, że ukrył się w mieście potępionych. Kierujemy bohaterów w pobliże osady.



13 Wysyłamy do walki słabszego bohatera – wampira. Ginie, ale osłabia armię wroga. Teraz atakują nasze siły główne. Zabijamy Uthera.



14 Kolejna misja stanowi trudniejsze wyzwanie. Mamy zabić Slookarijja – wodza krasnoludów, który planuje zawiązanie przymierza z imperium.



15 Przekupujemy imperium złotem, a potem proponujemy pokój. Clovis zgadza się, a my mamy łatwiejsze zadanie, gdyż walczymy tylko z klanami.



16 Gdy pojawia się armia Slookarijja, rzucamy na nią czary. Wysyłamy w bój pomniejszych drużyny, a potem bohatera, który unicestwia krasnoludy.

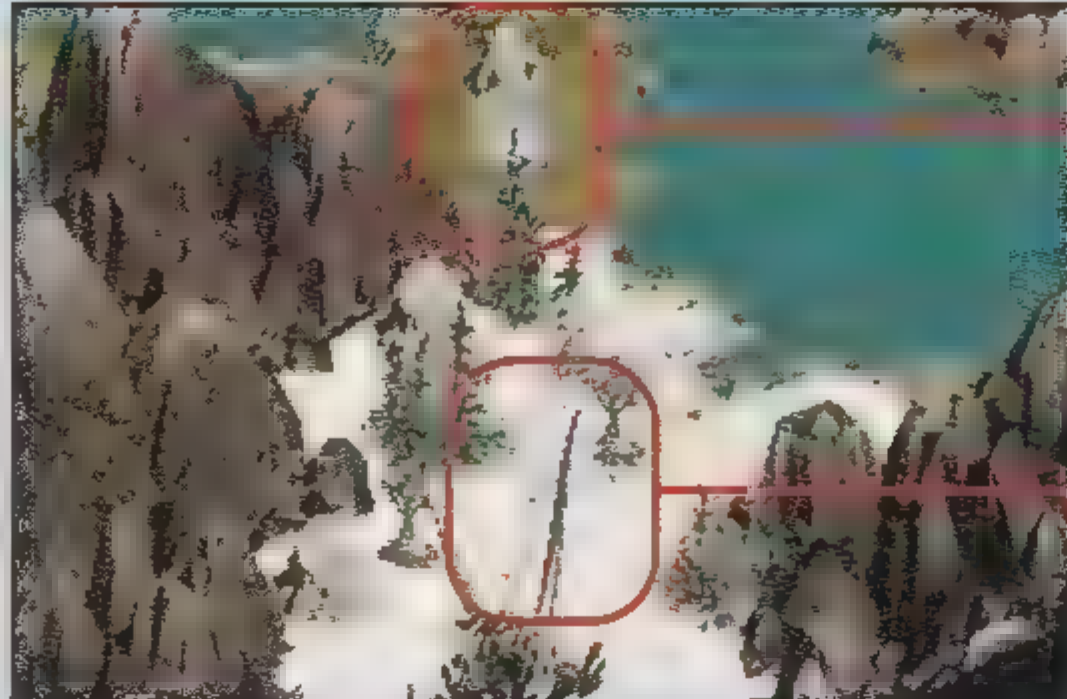
Disciples II: Mroczne proroctwo

Kopalnie i źródła many znajdujące się w obrębie należącego do nas terenu przynoszą nam co turę dochody w postaci złota i magicznej energii.

Jeśli chcemy przejąć kopalnię, która znajduje się poza naszą strefą wpływów, wykorzystujemy specjalne jednostki. W wypadku imperium są to archanioły, które umieszczają we wskazanym miejscu magiczną różgę. Sprawia ona, że niewielki skrawek terytorium neutralnego lub należącego do wroga zmienia się w teren charakterystyczny dla naszej rasy. W ten sposób łatwo odbieramy przeciwnikom źródła surowców. Często jednak wrogowie zwracają tę broń przeciwko nam i w najmniej spodziewanym momencie pozbawiają nas kopalni i źródeł many.

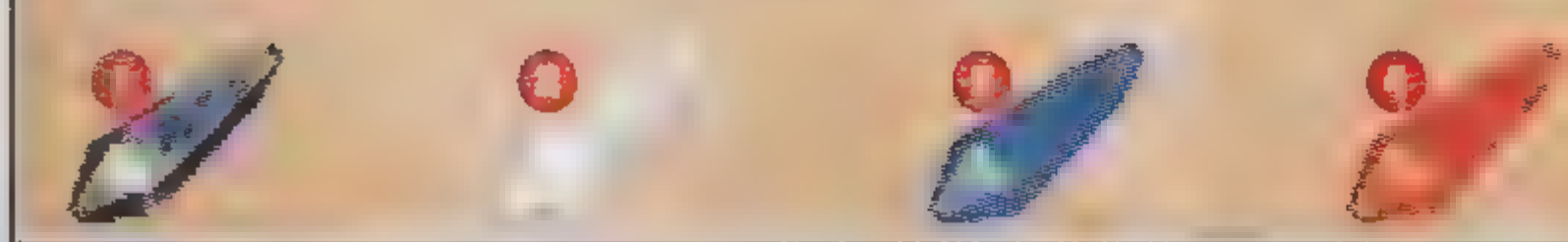
Sztuczna inteligencja przeciwników stoi na przeciętnym poziomie. Komputer zalewa nas masą kiepsko wyszkolonego wojska, a gdy osiągamy nad nim przewagę, ogranicza się do obrony miast. Często także uparcie wysyła przeciwko nam słabe oddziały, aby zając ważną kopalnię lub źródło many. Wystarczy wówczas zaciąć się w pobliżu z silniejszą armią i kilkakrotnie zadać miazdzącą klęskę wrogowi, aby bez trudu zdobyć dużo punktów doświadczenia.

DETALE



Aby przejmować obiekty należące do wrogów, wysyłamy specjalne oddziały, na przykład upiory. Orissia niszczy różgę górskich klanów i zatyka na jej miejscu własną

Dostępna mana:



Wykorzystujemy cztery rodzaje energii magicznej – śmierci 1, kamieni runicznych 2, życia 3 i piekielną 4. Dzięki różnym typom energii opracowujemy czary z wysokich poziomów

Dźwięk jest dobrany odpowiednio. Gdy podziwiamy mapę, słyszymy niepokojącą muzykę. Kiedy oglądamy miasta nieumarłych, dobiega nas wycie wilków i krakanie wron, a czasem piski ptaków kołujących nad postrzępionymi wieżami. W czasie bitew towarzyszą nam dynamiczne utwory, dzięki którym lepiej wyobrażamy sobie zmagania armii złożonych z diabłów, demonów, gigantów i rycerzy dosiadających pegazów.

GRY cieszą się, że polska wersja językowa została starannie przygotowana, a lektorzy zadali sobie wiele trudu, aby oddać intonację wypowiedzi.

WERDYKT

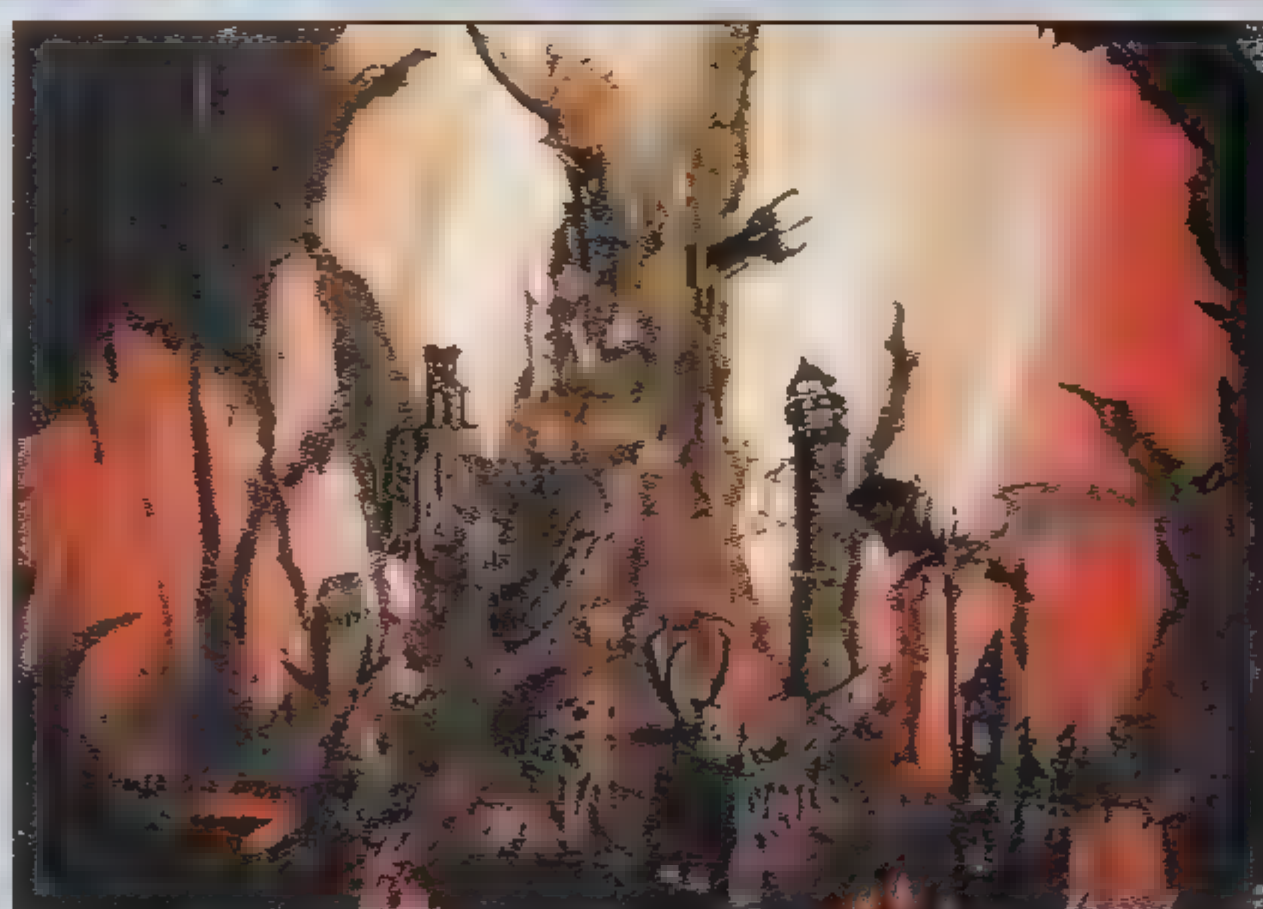
Choć Disciples II to gra dopracowana, nie jest pozbawiona wad. W każdej kolejnej misji jesteśmy zmuszeni do budowy naszego miasta prawie od początku i szkolenia wojsk od nowa. System awansowania oddziałów uniemożliwia formowanie doświadczonych jednostek pod koniec misji. Jednak całość jest przemyślana, a niesamowita wizja świata, ponury wygląd miast i świetne wizerunki bohaterów i jednostek sprawiają, że **GRY** polecają Disciples II jako fascynującą a przy tym piękną grę strategiczną.

AUTORZY DISCIPLES II INAJĄ PRZEMIS NA SUKCES

Disciples II to przykład, że do stworzenia dobrej gry nie są potrzebne nadzwyczajne środki, wystarczy dobry pomysł i piękne ilustracje. Gra nie ma wstrząsającej trójwymiarowej grafiki, rozbudowa miasta i szkolenie wojsk polega na klikaniu na portrety jednostek lub ramki, a przebieg walki jest uproszczony. Jednak rozgrywka wciąga nas już od pierwszych chwil. Oto trzy największe zalety Disciples II.

Plansze i mapy mają niespotykaną stylistykę i nastrój. Wizja zniszczonego świata sprawia, że często zamiast grać, podziwiamy krajobrazy. Uwagę **GIER** zwróciły projekty miast. Na przykład stolica potępionych to otchłań, z której wyrastają skały przypominające pazury. Kopuły i zdobienia na budowach imperium sprawiają, że budynki wyglądają jak bizantyjskie świątynie. To zupełnie nowe motywy w świecie fantasy.

Ich portrety przypominają zniszczone obrazy i grafiki. Wykorzystano w nich motywy, które rzadko oglądamy w grach. Na przykład wodzowie imperium przypominają rosyjskich i wołoskich bojarów. Wizerunek wampira wygląda jak



W kolejnych misjach wybieramy różne schematy rozwoju wojsk, wznosząc inne budowle

portret sprzed stuleci. Brawa dla autorów, którzy odeszli od oklepanych schematów!

Możliwość wyboru czterech ras i różne ścieżki rozwoju budowli w miastach sprawiają, że Disciples II to gra na długie wieczory.

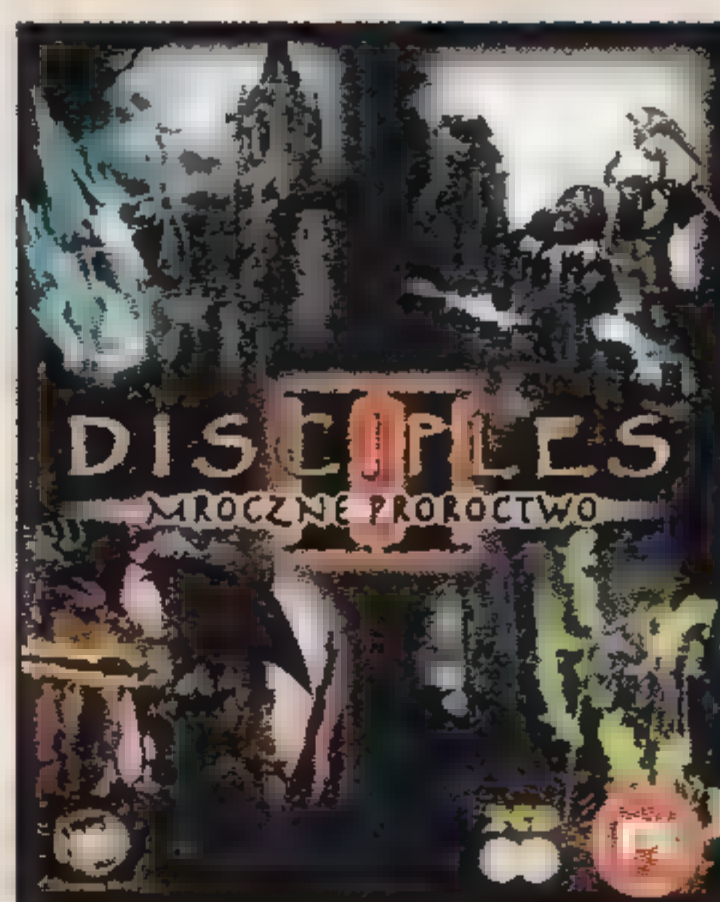
Każda ze stron konfliktu ma inne wojska i budowle, które powstają według odrębnych schematów rozwoju

Zbir przypomina złodzieja z końca XV wieku

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Disciples II: Mroczne proroctwo

Producent: Strategy First
Wydawca w Polsce: CD Projekt



Platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 1	brak
wersja na Xbox	brak
przebieg gry	niezakończony

	waga	ocena
Opis gry	10,0%	10,0
Objawienie. Nastrojowa strategia wyraźnie lepsza od przereklamowanego Heroes of Might and Magic IV. Gra na tyle rozbudowana, że zapewnia zabawę na długie tygodnie, a zarazem tak prosta, że uczymy się jej obsługi bez zaglądania do instrukcji		

Parametr	Waga	Wynik	Punkty
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6

Parametr	Waga	Wynik	Punkty
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		czterech/czterech	

Parametr	Waga	Wynik	Punkty
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6

Parametr	Waga	Wynik	Punkty
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4

Parametr	Waga	Wynik	Punkty
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (545 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	5,48
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	bardzo dobra 5,48
Cena/Jakość	dobra

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → 99 zł

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → 85,00 zł

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość 99 zł/5,48 = 18,06 = dobra

Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30

FRONTLINE ATTACK

★WAR OVER EUROPE★



PORYWAJĄCA WIZJA BITEW II WOJNY ŚWIATOWEJ

PERFEKCYJNIE ODWZOROWANE POJAZDY BOJOWE

REALISTYCZNY ŚWIAT I NIESAMOWITE EFEKTY WIZUALNE

6 KAMPANII PEŁNYCH STARĆ POMIĘDZY SIŁAMI WEHRMACHTU, ARMII CZERWONEJ I ALIANTÓW

WIELE MAP DO GIER SIECIOWYCH NA SERWERACH EARTHNET'U

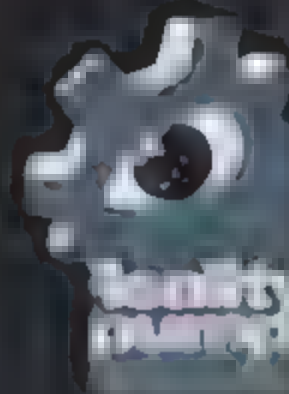


ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG



Już w sprzedaży
za 79 zł

Topware
INTERACTIVE



(c) 2002 Zuxxez Entertainment AG. Dystrybucja w Polsce: Topware Poland Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

Ang. Motocyklowe Grand Prix: Najlepsza technologia wyścigowa.
Wymowa: moto dżi pi: ultimatej rejsing technolodzy. Grand Prix
(wymowa: gra pri) to po francusku Wielka Nagroda. Określa się w ten
sposób najbardziej prestiżowe imprezy wyścigowe

Moto GP

Ultimate Racing Technology

Gra wyścigowa na PC i PS2 | Jazda sportowym motocyklem wymaga błyskawicznego refleksu i ogromnej koncentracji. Zwłaszcza gdy ścigamy się z najlepszymi jeźdźcami stalowych maszyn

TRESC GRY

Bierzemy udział w mistrzostwach motocykli o pojemności 500 centymetrów sześciennych. Jeśli wybieramy tryb kariery, tworzymy własnego zawodnika i rywalizujemy z najlepszymi motocyklistami na świecie. Na początku gry otrzymujemy pulę punktów doświadczenia, które rozdzielamy na podstawowe umiejętności bohatera. Od naszej decyzji zależy, czy zawodnik będzie lepiej przyspieszał, hamował czy też sprawniej pokonywał zakręty.

Jazda motocyklem wyścigowym jest trudna, dlatego przed rozpoczęciem sezonu

wyberamy tryb treningu. Poznajemy w nim tajniki jazdy i trudne fragmenty torów. Za zaliczone lekcje dostajemy dodatkowe punkty, które wydajemy na poprawę parametrów naszej maszyny. Odblokowujemy też nowych kierowców, motocykle i tory.

Sezon składa się z dziesięciu eliminacji rozgrywanych na torach, które są wiernymi kopiami prawdziwych obiektów. Każdy zakręt i szykana (przeszkoda zmuszająca do hamowania) znajduje się dokładnie w tym samym miejscu co w rzeczywistości. Jeśli jesteśmy fanami wyścigów motocyklowych, od początku znamy obiekty, na których się ścigamy.

Aby osiągnąć sukces, zapamiętujemy tylko rozkład zakrętów i charakterystyczne miejsca.

Inteligencja przeciwników stoi na wysokim poziomie. Na torze toczy się bezpardonowa walka. Każdy z wrogów ma własny styl jazdy opracowany na podstawie wyników z poprzedniego sezonu. Ścigamy się z największymi sławami świata. Nad głową zawodnika, bezpośrednio przed nami pojawia się jego nazwisko. Dzięki takiemu rozwiązaniu wyścig dostarcza jeszcze więcej emocji i mamy wrażenie, że rywalizujemy z prawdziwymi ludźmi.

Sposób przedstawienia jazdy jest realistyczny, a jednocześnie zapewnia nam beztrudną zabawę. Wyścig przebiega przyjemnie, motocykl zachowuje się jak przyklejony do drogi. Dzięki niezależnej kontroli obu hamulców wykręcamy niesamowite piruety i pokonujemy zakręty pośli-

STEROWANIE

- ↑ - przyspieszanie
- ↓ - hamowanie
- ← - skręt w lewo
- - skręt w prawo
- ↖ - przedni hamulec
- ↘ - tylny hamulec
- ⬅ - zmiana widoku
- ↗ - pochylenie się w przód
- ↙ - wychylenie się do tyłu

zgami. Do trenowania techniki jazdy dobrze nadaje się tryb zręcznościowy, w którym dostajemy punkty za zwycięstwo, wykonywanie trików lub też za jazdę na jednym kole.

TECHNIKA

W grach wyścigowych najważniejsze jest wrażenie prędkości i pod tym względem Moto GP sprawdza się wzorowo. Widok z siodełka motocykla dostarcza niezapomnianych przeżyć

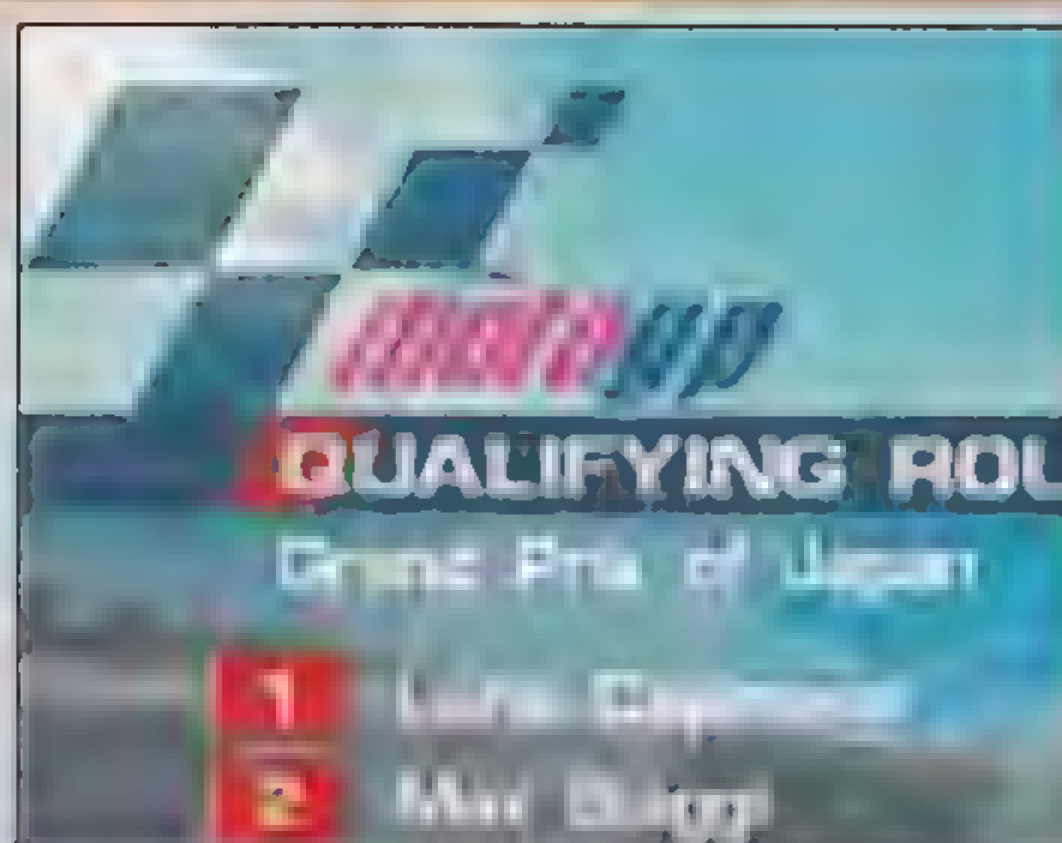
PRZEBIEG GRY



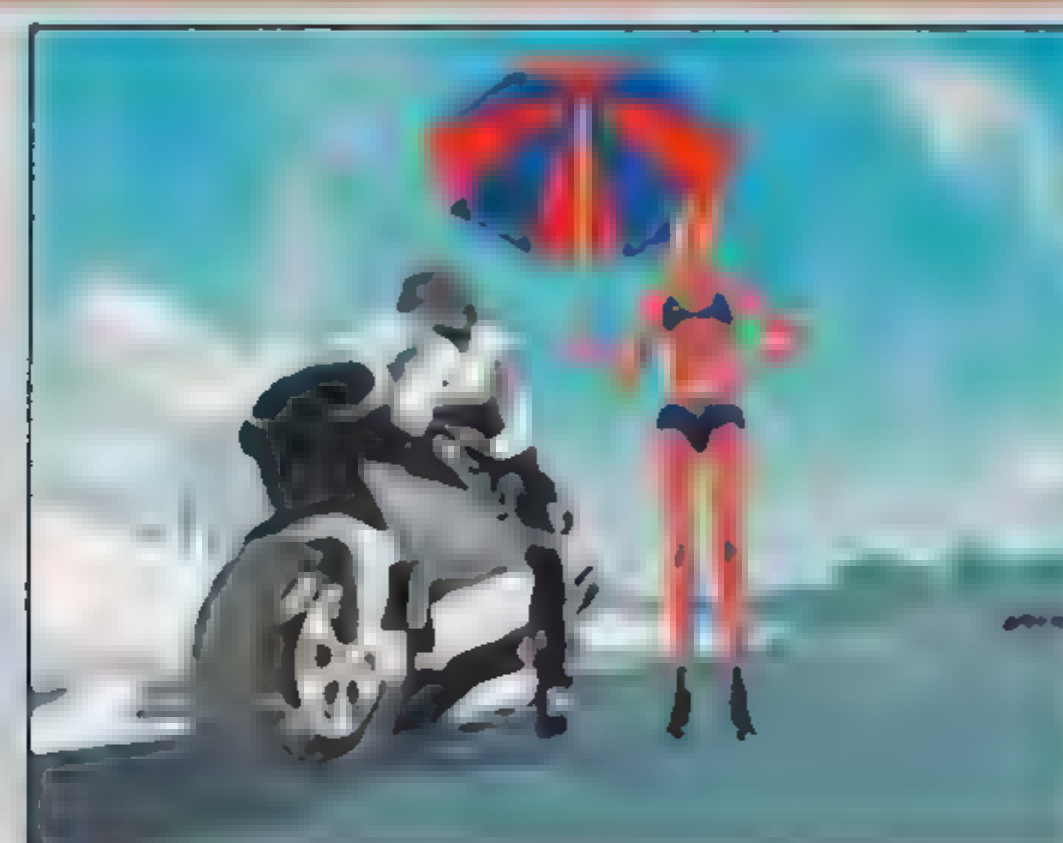
1 Przed rozpoczęciem wyścigu tworzymy nowego zawodnika. Wybieramy motocykl, kombinezon i umiejętności wykorzystywane w czasie jazdy



2 Przed rozpoczęciem kariery motocyklisty przechodzimy trening, dzięki któremu nasza maszyna lepiej przyspiesza i łatwiej nią sterować



3 Wyścig poprzedza jazda próbna i kwalifikacja. Poznajemy trasę i staramy się osiągnąć jak najlepszy czas, a co za tym idzie wysoką pozycję startową



4 Przed startem obserwujemy prezentację wszystkich zawodników. Szybkim wyścigom towarzyszą oczywiście pięknie dziewczyny



5 Gdy gasną czerwone lampki, wciskamy gaz do dechy i startujemy. Na początku wyścigu wszyscy zawodnicy ostro przyspieszają



6 Na niektórych torach (na przykład w Japonii) ścinamy zakręty. Sędziowie są wyjątkowo pobłażliwi, a maszyna odporna na uszkodzenia



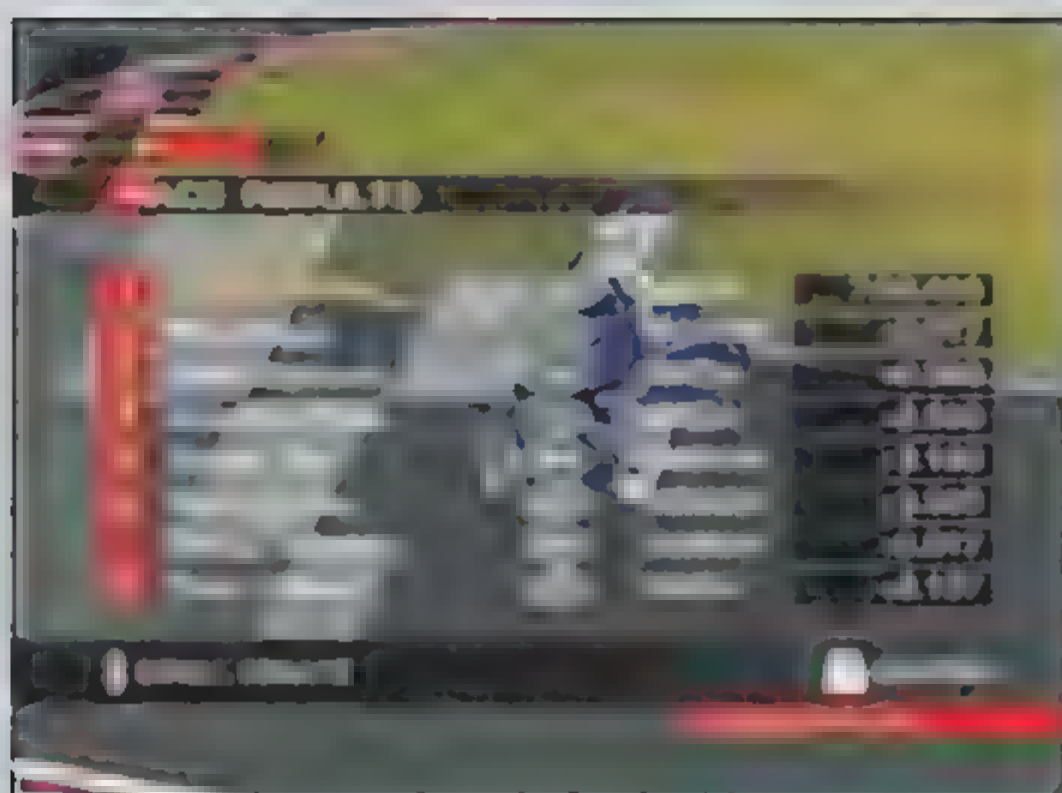
7 W razie wywrotki staramy się jak najszybciej powrócić na tor. Uważamy też, by nie potraçały nas przejeżdżające obok maszyny



8 Przed wyprzedzeniem jedziemy za rywalem i skręcamy w bok niemal w ostatniej chwili



9 Po wyjściu z ciasnego zakrętu naciskamy klawisz [D], dzięki czemu widowiskowo przyspieszamy



10 Po wyścigu porównujemy czasy, które osiągnęliśmy, z wynikami innych kierowców



11 Na koniec podziwiamy powtórkę wyścigu i analizujemy błędy, które popełniliśmy w czasie rywalizacji



60 stopni przechyłu
Pokonując ostre zakręty, zawodnicy bardzo mocno wychylają się poza oś motocykla. Manewr ten przesuwą środek ciężkości pojazdu i kierowcy do wewnętrznej strony zakrętu, co zwiększa prędkość pokonywania go. Ocierające o asfalt kolana kierowców są osłaniane przez ceramiczne ochraniacze

Moto GP: Ultimate Racing Technology

→ i daje nam dobre wyobrażenie, jak ryzykowny jest to sport.

Przed uruchomieniem gry program automatycznie dostosowuje jakość grafiki do szybkości naszego peceta. Dzięki temu animacje niemal zawsze są płynne.

Wszystkie motocykle zostały szczegółowo przedstawione, różnią się nawet kształtem rur wydechowych. Każdy z nich ma mocne i słabe strony. Niektóre lepiej przyspieszają, inne pokonują zakręty z większą prędkością. Maszyny pomalowane są tak samo jak prawdziwe, dzięki temu gra wygląda niemal jak transmisja telewizyjna z mistrzostw. Moto GP zawiera także ciekawą opcję zapisywania powtórek z wyścigu. Są one widowiskowe i pokazują wszystkie nasze błędy. Najciekawsze powtórki wymieniamy z kolegami.

Ścieżka dźwiękowa przyprawia nas o szybsze bicie serca. Dynamiczne utwory łatwo wpadają w ucho i zachęcają do agresywnej jazdy. Każda z maszyn różni się rykiem silnika, inny jest też odgłos zmiany biegów. Kiedy pokonujemy zakręt na granicy przyczepności, już po samym pisku opon orientujemy się, że grozi nam wywrotka.

WERDYKT

Moto GP jest grą przeniesioną z konsoli PlayStation 2. W wersji na peceta widzimy poprawioną grafikę, a sposób przedstawienia jazdy jest prostszy. Motocykl przyjemnie prowadzi się za pomocą klawiatury, co jest ważne dla tych graczy, którzy nie mają kierownicy czy dżojpada. Zdaniem **GIER** to najlepsze motocyklowe wyścigi na peceta.

DETALE



Przed każdym zakrętem na ekranie pojawia się strzałka informująca nas o kolejnej przeszkodzie. Kiedy jedziemy ze zbyt dużą prędkością, zmienia kolor na czerwony



Nad sylwetką kierowcy widzimy jego nazwisko. Dzięki temu wiemy, z kim mamy do czynienia i czego się po nim spodziewać

ROSSI – GWIAZDOR TORÓW

W grze ukryci są najlepsi kierowcy świata. Jeśli osiągamy wysokie wyniki w trybie zręcznościowym, wcielamy się nawet w Valentina Rossiego, który jest jednym z najsławniejszych motocyklistów. Dwukrotnie – w 1997 i 1999 roku uzyskał tytuł mistrza świata, a dwa razy – w 1998 i w 2000 roku był drugim wicemistrzem świata. Od chwili gdy w 1996 roku wystartował po raz pierwszy, odniósł aż 26 zwycięstw. W dodatku Rossi ciągle należy do grona faworytów mistrzostw świata w wyścigach motocykli do 500 centymetrów sześciennych.

Rossi użył swojej twarzy i nazwiska do gry Moto GP



Valentino to trudny przeciwnik – rzadko udaje się go wyprzedzić, gdy stajemy z nim w szranki

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Moto GP: Ultimate Racing Technology



Producent: THQ
Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia



platforma testowa: → Windows 95/98

wersja na Commodore 64: → brak

wersja na PlayStation 1: → brak

wersja na PlayStation 2: → brak

wersja na Xbox: → brak

wersja na Dreamcast: → brak

waga: →

ocena

Ta gra daje niesamowite poczucie pędu, a zarazem nie przeraża przesadnym stopniem trudności. Jeśli jeszcze nie jechaliśmy na stalowym rumaku, to doskonała okazja, by przekonać się, że wyścigi motocyklowe są równie ciekawe jak zmagania w Formule 1

WYCIĄG	Wartość	Opis	Wartość
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3

WYCIĄG	Wartość	Opis	Wartość
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		dwóch/czterech	

WYCIĄG	Wartość	Opis	Wartość
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6

WYCIĄG	Wartość	Opis	Wartość
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefixs 22) 651 73 24 do 26	5
Serwis online	1,0%	www.lem.com.pl	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4

WYCIĄG	Wartość	Opis	Wartość
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (640 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	4,61
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	bardzo dobra 4,61
Cena/Jakość	dostateczna

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → **99 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → **98 zł**

Tomsoft, Warszawa, tel (0 prefixs 22) 636 90 24

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość 99 zł/4,61 = 21,50 = dostateczna

Już w kioskach!

NR INDEKSU: 367 656 ISSN 1642-7734

FILM

Nr 3/02 (5)
wrzesień-grudzień
2002

Komputer na CD

ŚWIAT

PORANEK KOJOTA

Obejrzyj w pececie bez na
oraz w odtwarzaczu DVD hi-fi

tylko
16,80 zł
w tym 7% VAT

Wywiady
z Januszem
Józefowiczem
i Olafem
Lubaszenką

Ciekawostki
z planu

Opinie
krytyki

Gangsterzy czy
komediani –
ewolucja kina
gangsterskiego

Poradnik:
jak uruchomić
krążek

Dla amatorów:
jak tworzyć
napisy we
własnych filmach

Najlepsze filmy po najniższej cenie!

Centrum sprzedaży wysyłkowej

0 801 120 003

FILM

Komputer na CD

ŚWIAT

PORANEK KOJOTA

2x CD
ROM
VIDEO CD

Najlepsze filmy po najniższej cenie

Cultures 2

Bramy Asgardu

Gra strategiczna na PC | Legendy wikingów nie wspominały, że walka o uratowanie świata będzie polegała na zarządzaniu produkcją chleba i rozdzielaniu zadań

Ściągnij na stronie 62

1

TREŚĆ GRY

Wiking Bjarni ma wizję, w której walczy ze smokiem u wrót potężnej bramy. Okazuje się, że to jego przeznaczenie. Młodzieniec ma podróżować po świecie, by odnaleźć trzech herosów, którzy pomogą mu pokonać smoka Jormunganda i uratować świat.

Cultures 2 jest grą podobną do cyklu Settlers – zarządzamy społecznością pełną wzajemnych powiązań. Na przykład piekarz potrzebuje zboża, aby upiec chleb, zaś uprawiający zboże farmer domaga się chleba. Oprócz żywności nasi podopieczni żądają wypoczynku i rozrywki, potrzebują też modlitwy. Rozmieszczamy ich w domach, aby nie spali pod gołym niebem. Jedyne postacie, które nie mają żadnych potrzeb, to bohaterowie. Ich główną rolą jest badanie mapy i wykonywanie zadań, na przykład swatanie księżniczki z wrażliwym księciem.

W grze występuje dużo rodzajów surowców, co sprawia, że gospodarowanie jest trudne. Do postawienia budynku potrzeba kilku rodzajów budulca, na przykład kamiennych bloków, marmuru oraz zrobionych z gliny dachówek i cegieł. Ich produkcja wymaga wznoszenia nowych budynków i rozbudowy istniejących.

Jakby tego było mało, kontrolujemy też kariery naszych podopiecznych. Piekarzem zostaje tylko były młynarz, zaś młynarzem – były farmer. Często zależności są nielogiczne, na przykład myśliwy awansuje na szewca. Transport surowców to osobny problem. Podstawowe dobra, takie jak drewno i kamienie, pozyskują zbieracze specjaliści. Wszystkie pozostałe rzeczy noszą tragarze. Na szczęście w ten skomplikowany świat ekonomicznych zależności wprowadza nas misja treningowa.

Trudność rozgrywki polega na tym, że wszystkie procesy

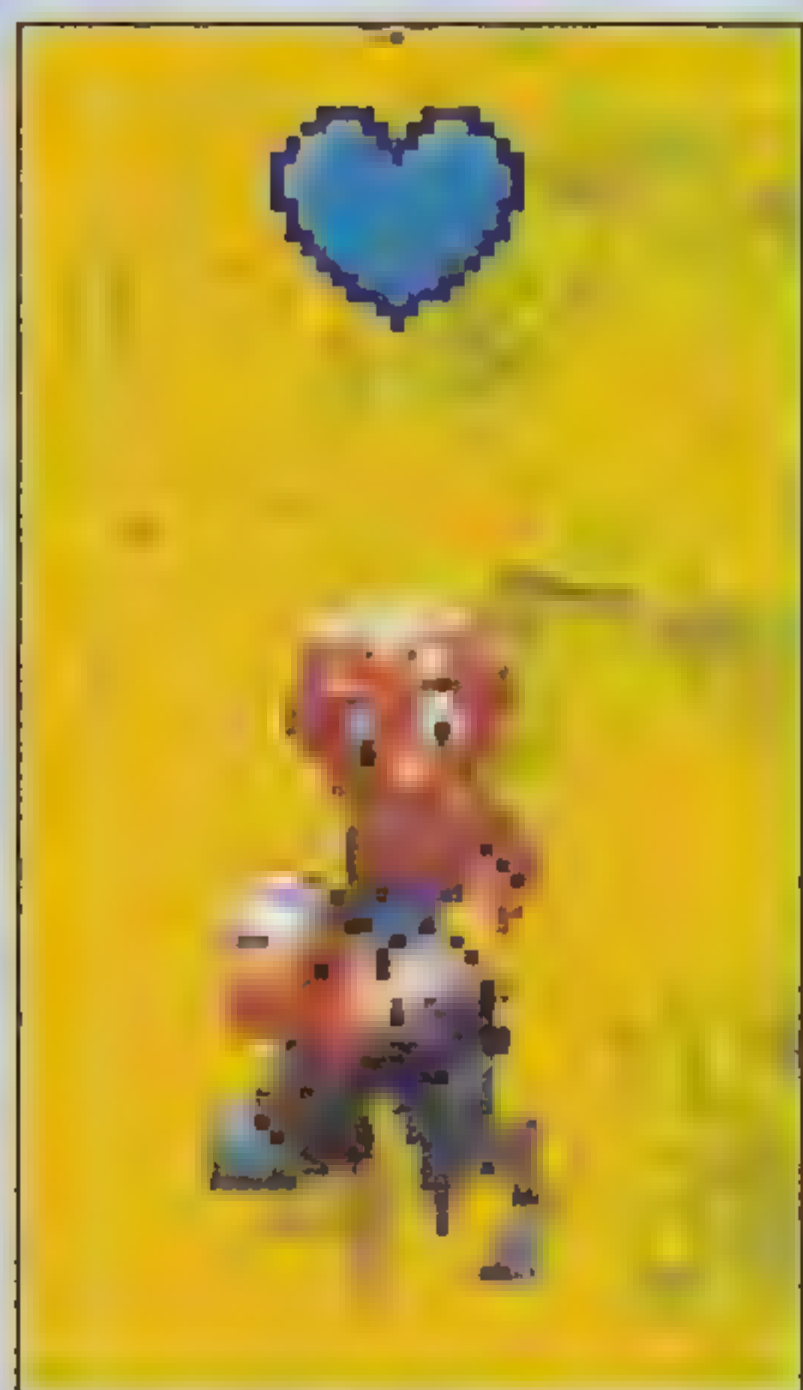
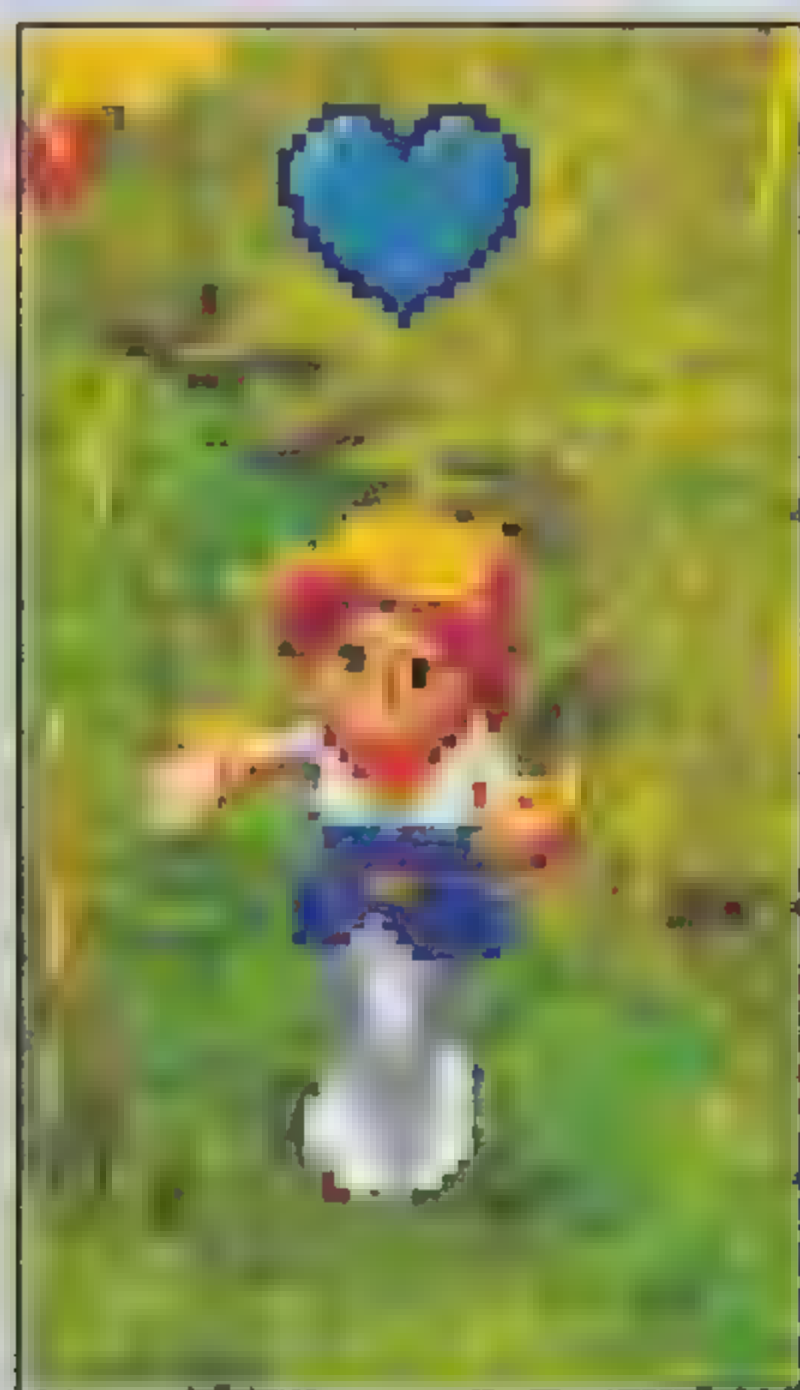


Kierujemy wikinga Bjarniego do druida, który każe nam odnaleźć wieszczki Norny. Mieszkają one na wyspie, więc potrzebujemy statku. Kupujemy go za dziesięć beczek miodu

Aby wznosić nowe budynki, czynimy kilku spośród naszych poddanych budowniczymi. Od tej pory są oni przydzielani przede wszystkim do wznoszenia zaplanowanych przez nas budynków



DETALE



Kobiety i mężczyźni tworzą rodziny i mają dzieci. Nie jest to jedyny efekt rozróżnienia płci w grze: nasi poddani sprawują też różne funkcje. Mężczyźni budują, pracują, zbierają i noszą, natomiast kobiety... nie robią zupełnie nic! Za to ich obecność czyni mężczyzn znacznie szczęśliwszymi

kontrolujemy ręcznie poprzez wydawanie poleceń konkretnym osobom. Nawet rodzenie dzieci odbywa się na nasz rozkaz! Gdy osada rozrasta się, nadzorowanie mieszkańców staje się męczące. Prowadzenie wojen oraz wykonywanie dodatkowych zadań tylko na chwilę odrywa nas od żmudnego wytwarzania narzędzi i planowania rodzin.

Gra ciągnie się godzinami. Aby przyspieszyć ruch naszych poddanych, szujemy im buty i budujemy drogi. Przydaje się też opcja trzykrotnego przyspieszenia upływu czasu.

TECHNIKA I A

Film wprowadzający wygląda ładnie, ale grafika rozczarowuje, choć w pewnym sensie pasuje do nużącej rozgrywki. Świat wikingów to płaskie plansze, które wyglądają jak

malunki farbami plakatowymi i są zwyczajnie brzydkie. Sytuację pogarszają uproszczone animacje ludzi, zwierząt i pojazdów. Mieszkańcy osady nikną wśród kolorowych budowli i często trudno odnaleźć właściwą postać. Muzyka brzmi przyjemnie, jednak klimat psują niewyraźne mamrotania naszych podwładnych.

Obsługa jest mało intuicyjna. Wielokrotnie spotykamy się z rozwiązaniami, które nie występują w innych grach strategicznych. Na przykład aby wskazać plac pod budowę lub wyznaczyć postaci miejsce pracy, naciskamy prawy, a nie lewy przycisk myszy. Zarządzanie mieszkańcami w grze koncentrującej się na kontrolowaniu pojedynczych postaci powinno być łatwe, a jest utrudnione. Informacje o braku zajęcia wskazanych podopiecznych i menu przedstawiające

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – zaznaczanie postaci
- Prawy przycisk myszy – przydzielanie zadań i mieszkania, wskazywanie miejsca pod budowę
- przesuwanie planszy
- budowa drogi
- budowa palisady
- stawianie budynku
- przełączanie się na następnego poddanego
- wybór zawodu
- wybór miejsca zamieszkania
- wybór miejsca pracy
- i od do – przypisanie zaznaczonej grupy do klawisza
- do – wybór grupy
- zatrzymanie gry
- Spacja – menu gry
- przybliżanie mapy

ludność naszej osady w formie listy są mało przejrzyste i niewygodne w obsłudze.

W Cultures 2 gramy przez sieć lokalną lub internet, jednak nie ma opcji odszukiwania w sieci innych osób chętnych do gry. Bawimy się tylko z tymi, których znamy.

WERDYKT

Jeśli chcemy zdobywać miasta, budować piękną stolicę, podbijać imperia wrogów i dowodzić potężnymi armiami, trzymajmy się od Cultures 2 z daleka. Ale tym graczom, których bawi żmudne ręczne sterowanie małą społecznością i którym nie przeszkadza przestarzała grafika, ta gra na pewno się spodoba.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Cultures 2:
Bramy Asgardu

Producent: JoWood
Wydawca w Polsce: CD Projekt



platforma testowa → Windows 95/98

wersja na GameCube'a → brak

wersja na PlayStation 2 → brak

wersja na Xboxa → brak

poziom trudności → dla zaawansowanych

waga ocena

Proponujemy dla osób lubiących długą grę i kontrolowanie każdego szczegółu. Nadzorowanie wszystkich członków społeczności to wyzwanie nawet dla cierpliwych fanów gier strategicznych, dlatego Cultures 2 polecamy tylko oszczędnym miłośnikom niekończącej się dżubani

parametr	100%	100%	100%
Poziom merytoryczny gry	4,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mowione	1,0%	polskie	6

parametr	100%	100%	100%
Sterowanie	3,0%	dostateczne	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	brak	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/sześciu	

parametr	100%	100%	100%
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrzywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6

parametr	100%	100%	100%
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik k użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5

parametr	100%	100%	100%
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (500 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	dobra	3,59
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI **dobra** **3,59**

Cena/Jakość **celująca**

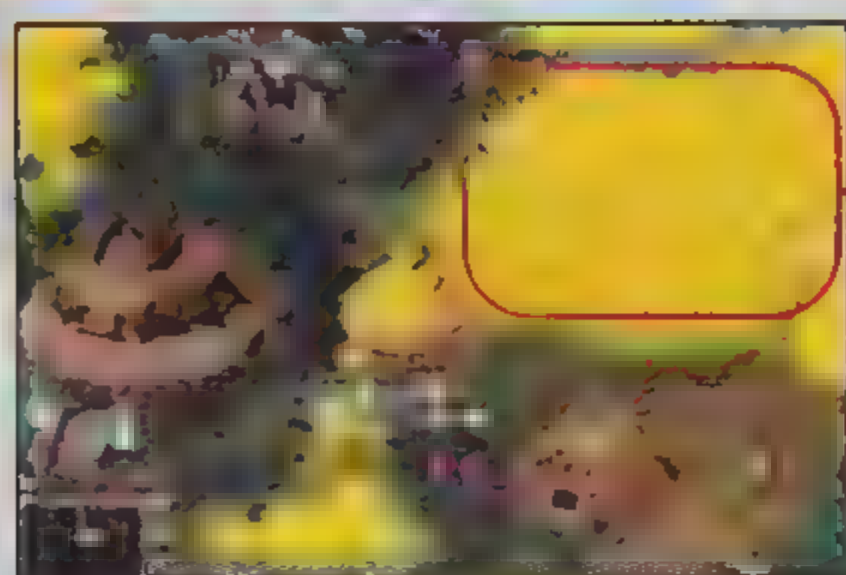
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → **29,99 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → **24 zł**

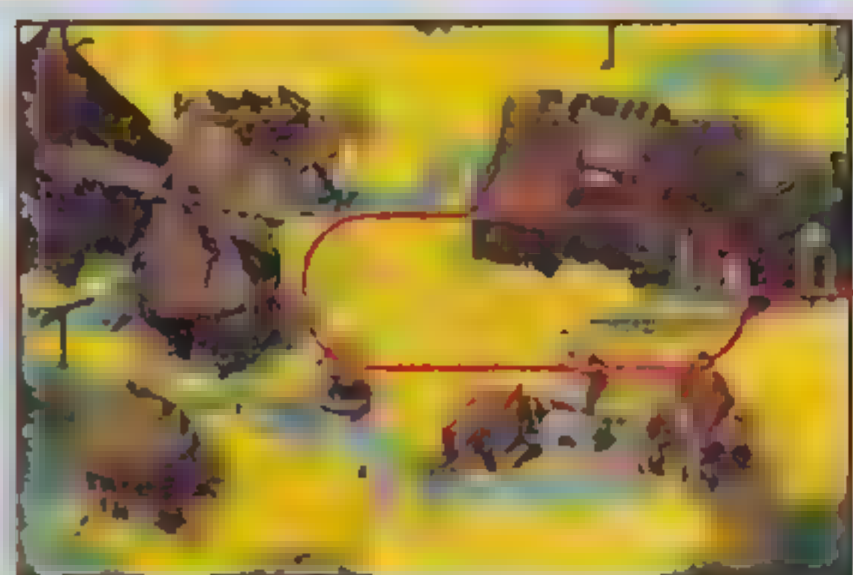
Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29

Sposób wycenienia parametru Cena/Jakość 29 99 zł 3 59 – 8 35 – celująca

INNE GRY



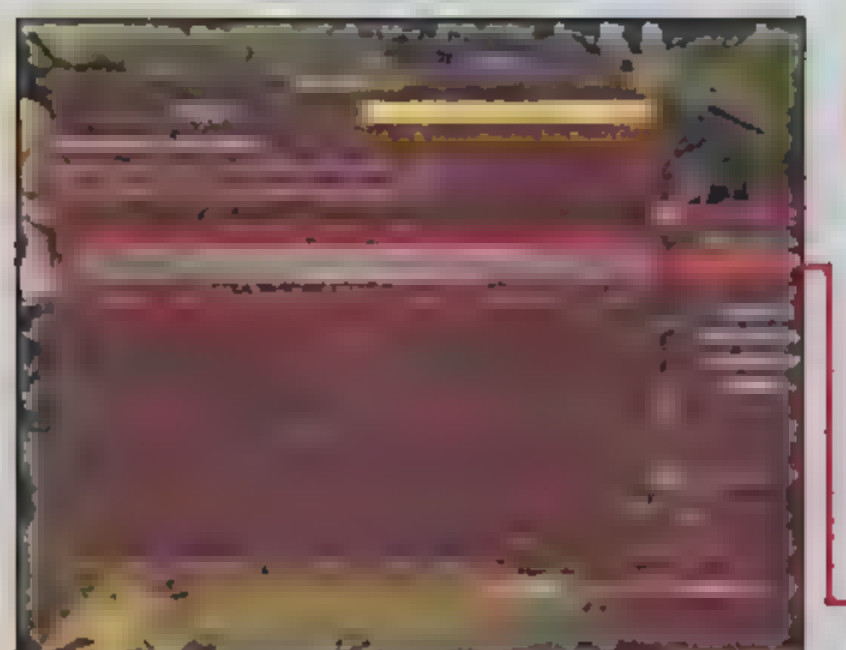
3 Wyznaczamy miejsce pod farmę. Żółte obszary to te, na których daje się budować. Budowniczy przynoszą surowce i zaczynają pracę



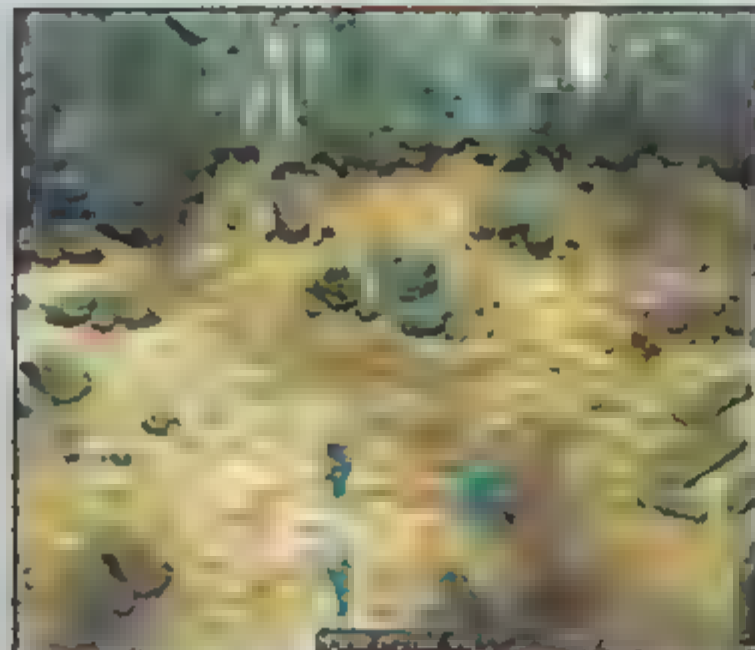
4 Mianujemy wikinga farmerem. Obok farmy stawiamy młyn, piekarnię, studnię, pasiekę i miodosytnię. Transport przyspieszają drogi



5 W miodosytni zatrudniamy poddanego, który ma doświadczenie piekarskie, a do piekarni przydzielamy byłego młynarza



6 Gdy mamy już dziesięć beczek miodu, przechodzimy do menu dyplomacji. Klikamy na opcję wymiany i dostajemy statek



7 Docieramy na wyspę. Norny wysyłają nas w podróż. W obcych krajach żyją ludzie, którzy pomogą nam zniszczyć smoka



**Gra przygodowo-
-zręcznościowa na PC |**
Przenosimy się do
baśniowej krainy elfów,
gnomów i wróżek,
by bronić jej przed złem

TREŚĆ GRY

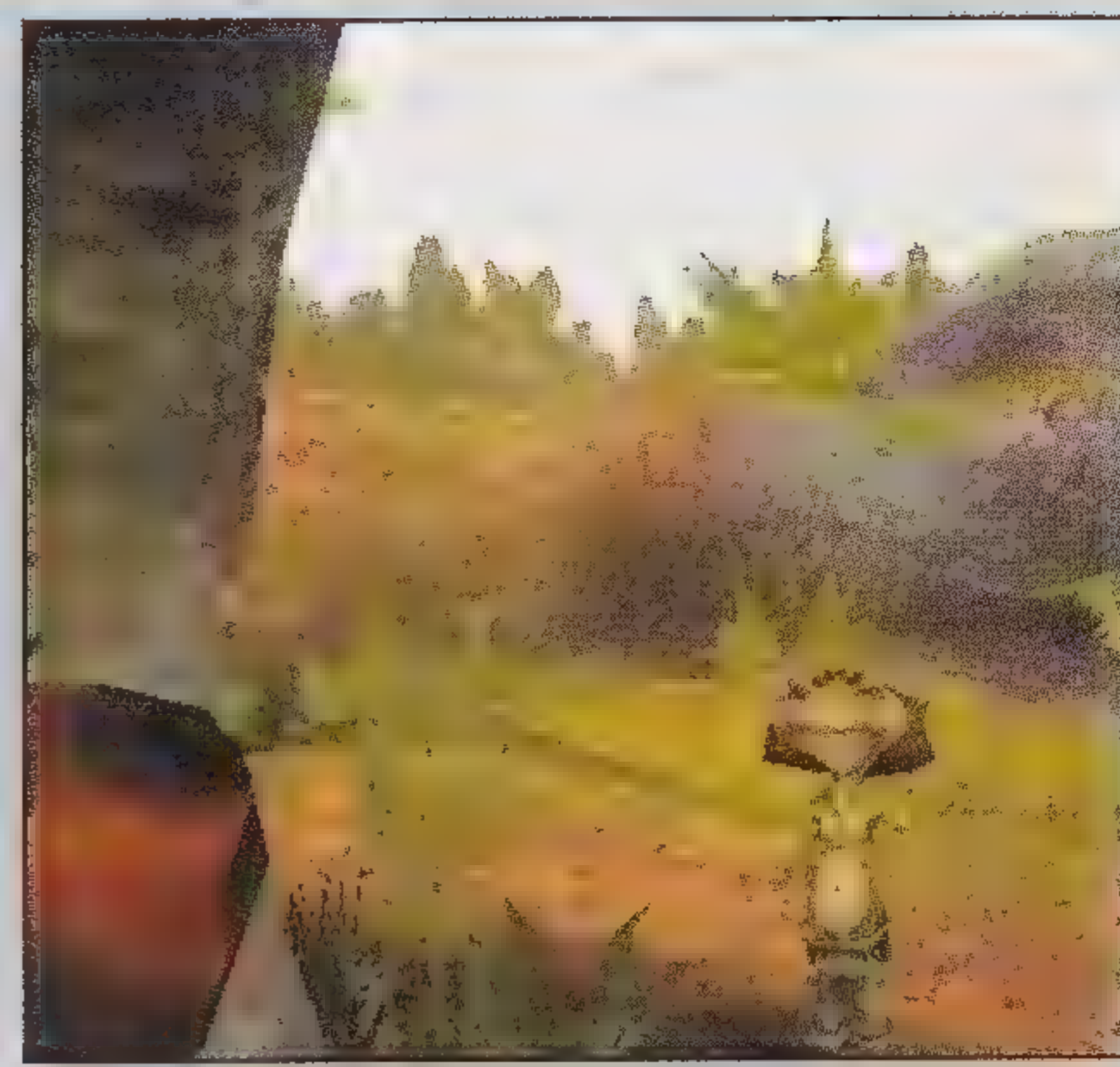
Amy, młoda dziewczyna mieszkająca w Londynie, spostrzega, że korytarzem jej domu prze-
myka się dziwne stworzenie. Przeszukując domostwo w poszukiwaniu tajemniczego intruza, znajduje na strychu dziwną skrzynkę i otwiera ją. W środku znajduje magiczny run, który przenosi bohaterkę do krainy Zanzarah. Amy spotyka goblina Rafiego, który podrzucił

STEROWANIE

- obrót w lewo/prawo
- ruch naprzód/wstecz
- Lewy przycisk myszy – akcja, rozmowa, podnoszenie i używanie przedmiotów
- Prawy przycisk myszy – skok
- menu główne, wyjście z menu ekwipunku
- Enter – menu ekwipunku
- opcje gry
- do – wybór wróżki



1 Wchodzimy po schodach na samą górę. Na strychu znajdujemy tajemniczą skrzynkę, którą podrzucił tu goblin, i otwieramy ją



2 Przenosimy się do groty w Zanzarah. Wychodzimy na zewnątrz i spotykamy Rafiego, który wyjaśnia nam całą sytuację



3 Rozglądamy się dokoła. Nad głazem unosi się woreczek z leczniczym eliksirem. Zabieramy znalezisko, a potem ruszamy przed siebie



4 Idziemy do wioski. Rozmawiamy z sową i elfem spacerującym opodal. Rozglądamy się po wiosce i zbieramy pożyteczne przedmioty

magiczną skrzynkę na strych jej domu. Okazuje się, że bohaterka od dawna była oczekiwana w Zanzarah. Według legendy Amy przywróci dawny ład, zrobi porządek z plagą dzikich wróżek i przeciwstawi się złu panoszącemu się w tej czarodziejskiej krainie.

Każdy mieszkaniec Zanzarah ma swoją osobistą wróżkę. Wkrótce Amy także otrzymuje pierwsze takie stworzonko. Tak rozpoczyna się jej pełna niebezpieczeństw podróż. Znajdujemy magiczne przedmioty, monety, lecznicze eliksiry i zioła, czytamy magiczne księgi i poznajemy mieszkańców Zanzarah. Rozmawiając z sowa-
mi, poznajemy bajkowy świat.

Najważniejszym elementem gry jest trenowanie wróżek i wystawianie ich do walk przeciwko wrogom. Naszej bohaterce towarzyszy do pięciu takich latających wojowniczek, które Amy chwytą lub otrzymuje w prezencie. Dlatego przebieg gry przypomina szkolenie... pokémonów znanych z gier na konsole Game-Boy i Nintendo 64.

Jednak pojedynki wyglądają zupełnie inaczej. Przenosimy się na magiczną arenę, którą oglądamy z punktu widzenia wróżki i atakujemy wroga jak w strzelaninach 3D. Odpalamy magiczne pociski, chowamy się za kolumnami, ścianami i innymi przeszkodami,

a także unikamy ataków przeciwnika. Po wygranej walce wróżka zdobywa doświadczenie – im wyższy jego poziom osiąga, tym lepiej walczy. Ponadto małe wojowniczeki opisane są cechami, takimi jak poziom zdrowia, liczba zadawanych obrażeń czy zwinność. Mają one duży wpływ na przebieg starcia.

Jeśli nasza bohaterka ma kilka wróżek, wymieniamy je w czasie starcia. W grze nie ma ani kropli krwi, zaś pokonany przeciwnik po prostu zmniejsza się i znika. Jednak walka jest trudna. Pokonanie pierwszego wroga stanowi wyzwanie nawet dla graczy zaprawionych w zręcznościówkach.

TECHNIKA

Świat gry jest barwny i malowniczy. Trójwymiarowe otoczenie oglądamy z kamery umieszczonej za naszą bohaterką. Wykorzystując klawisze kierunków oraz mysz, płynnie obracamy ją, przechylamy i bez przeszkód rozglądamy się dokoła. Obsługa gry jest prosta, do zapamiętania mamy zaledwie kilka klawiszy. Jedyną trudność sprawia nam

Zanzarah The Hidden Portal



5 W tawernie w wiosce odnajdujemy Rufusa i dostajemy klucz. Ponadto rozmawiamy z siedzącym przy stole karciarzem i zdobywamy siedem monet



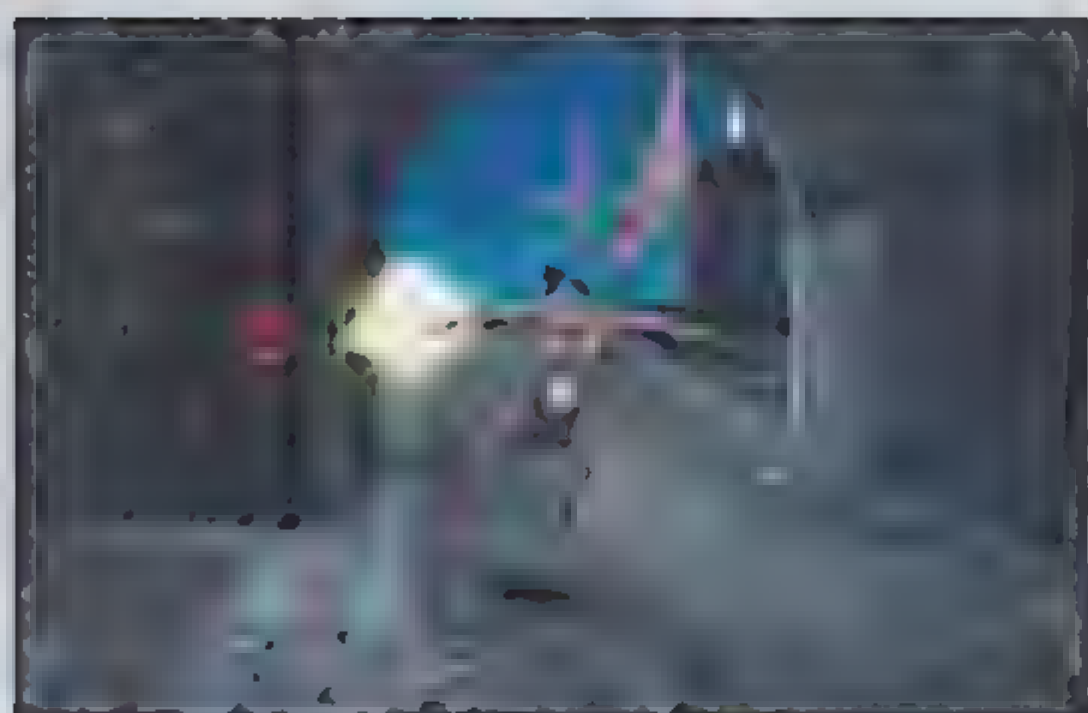
6 Klucz otwiera dom Rufusa. Wewnątrz znajdujemy run powrotu i pudełko. Wybieramy jedną z trzech wróżek



7 W szopie za jednym z domów znajdujemy srebrną kulę. Zabieramy ją. Wszystkie znalezione przez nas przedmioty przydają się w czasie wędrówek



8 Od Luciusa dowiadujemy się, jak walczyć. Przekraczamy furtkę i...



9 ...czeka nas pierwsze starcie. Przenosimy się na arenę i strzelamy do przeciwnika magicznymi pociskami

orientacja podczas walki. Starcia są dynamiczne i wymagają od nas refleksu!

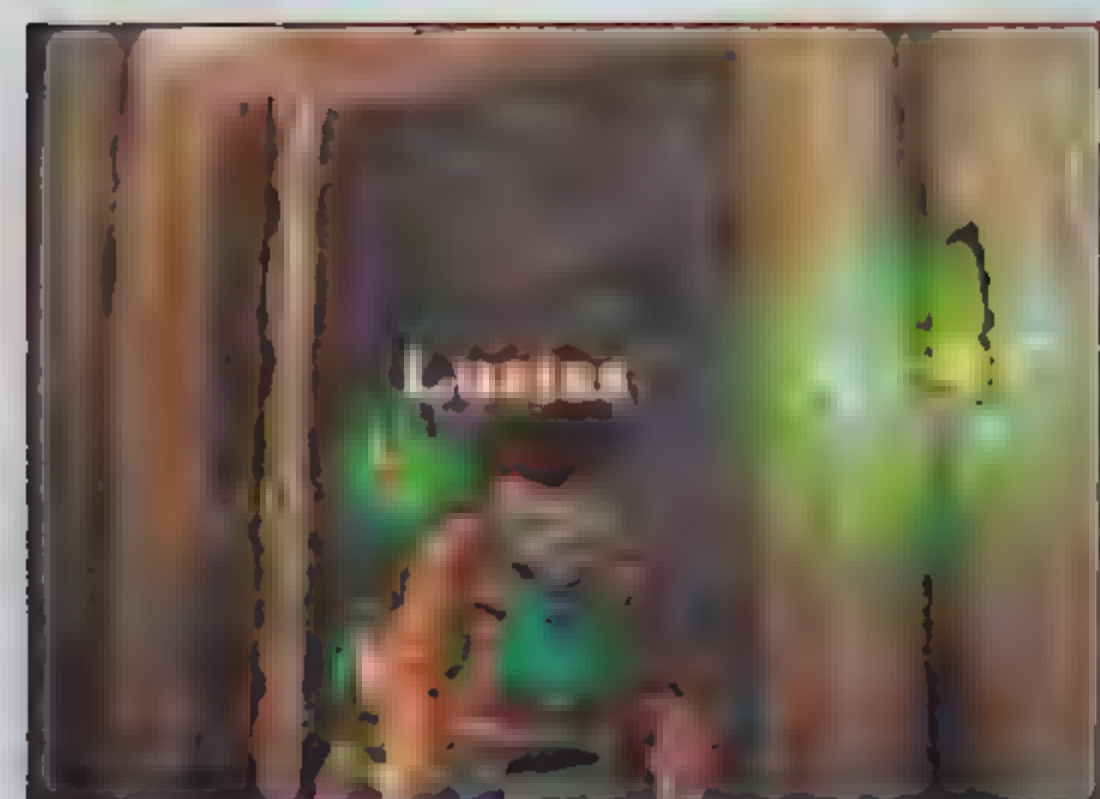
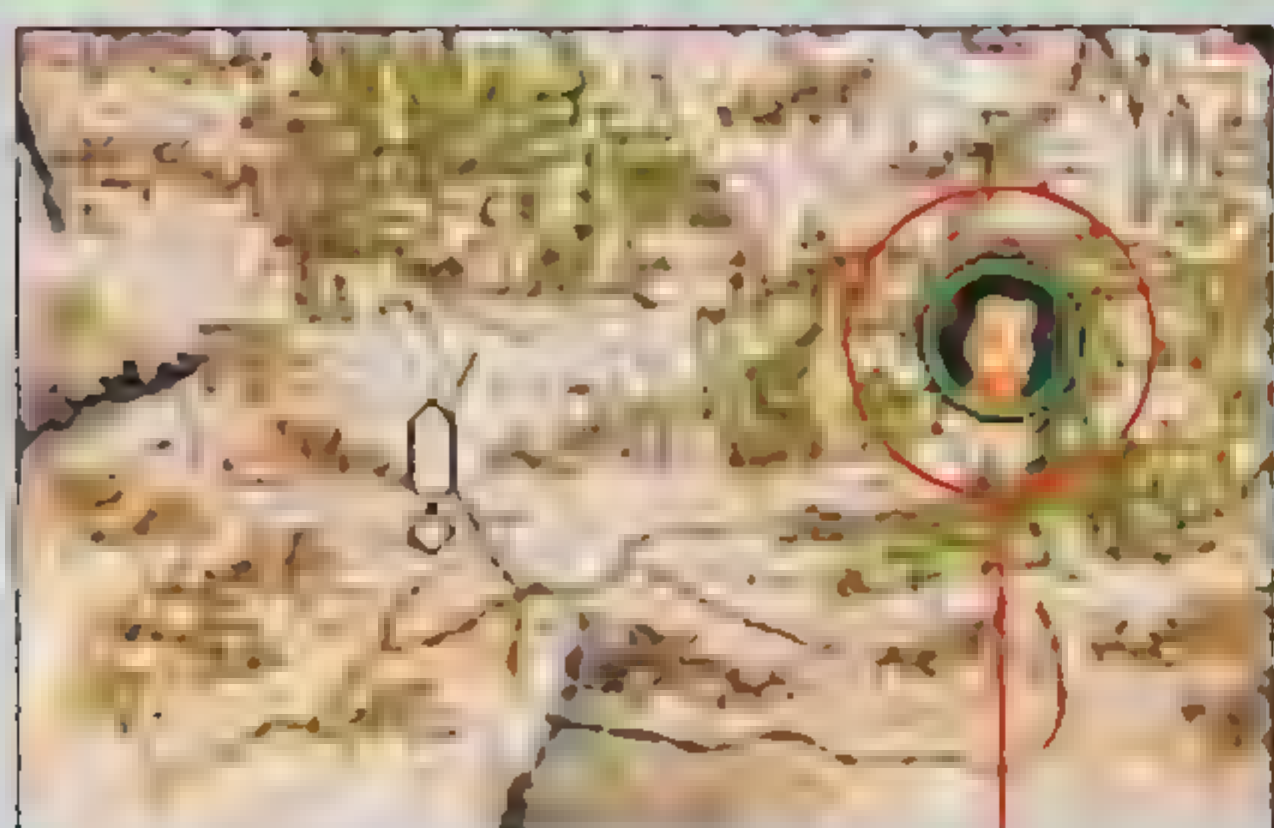
W czasie zabawy słyszymy różne dźwięki – odgłosy lasu, śpiew ptaków i przyjemną muzykę. Dialogi pojawiają się w ramach tekstowych, tylko część z nich wygłaszają lektori. GRY żałują, że Zanzarah nie został wydany w polskiej wersji językowej.

WERYDYKT

Zanzarah to piękna i ciekawa gra. Jednak ze względu na trudne walki i brak polskiej wersji GRY polecają ją tylko zaawansowanym graczom. Szkoda, bo nie ma w niej przemocy, a zbieranie wróżek sprawiłoby największą przyjemność młodszemu użytkownikom pecetów.

DETALE

Mapa, którą otrzymujemy od Luciusa, pomaga nam poruszać się po Zanzarah. Widzimy na niej miejsce, w którym jesteśmy



W czasie podróży po krainie nasze wróżki zawsze unoszą się w pobliżu bohaterki. Pamiętamy o tym, aby leczyć je po każdej walce. Nigdy nie wiemy, kiedy czeka nas kolejny pojedynek

Zanzarah: The Hidden Portal

Producent: Funatics Development
Wydawca w Polsce: LEM



platforma testowa → Windows 95/98

wersja na GameCube'a → brak

wersja na PlayStation 2 → brak

wersja na Xboxa → brak

poziom trudności → dla zaawansowanych

waga

ocena

Odkrywanie sekretów magicznej krainy, szkolenie wróżek i posyłanie ich do walki to ciekawa zabawa. Zanzarah byłby znakomitą grą dla dzieci, gdyby nie to, że jest po angielsku, a walki są tak trudne, że sprawiają kłopoty nawet doświadczonym graczom

Właściwość	Wartość	Opis	Waga
Poziom merytoryczny gry	4,0	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0	bardzo dobra	5
Język gry	4,0	angielski	1
Dialogi mowne	1,0	angielskie	3
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0	nie	6
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/sześciu	

Wymagania	Wartość	Opis	Waga
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	grywalne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0	grywalne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0	grywalne	6

Usługa	Wartość	Opis	Waga
Serwis telefoniczny	2,0	Opis: 22 141 73 24 30 20	5
Serwis online	1,0	www.lem.com.pl	5
Podręcznik użytkownika	3,0	dobry	4

Instalacja	Wartość	Opis	Waga
Instalacja programu	2,0	bezproblemowa	6
Informacja o miejscu zajmowanym przez grę na dysku	0,5	jest (902 MB)	6
Informacja o wolnym miejscu na dysku	0,5	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0	bezproblemowe (4 MB)	3
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	4,57
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI

bardzo dobra 4,57

Cena/Jakość

dostateczna

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)

→ 99 zł

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)

→ 96 zł

Timsoft, Koszalin, prefiks 94) 346 11 56

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

99 zł/4,57 = 21,66 = dostateczna

Sid Meier's Sim Golf

Gra strategiczna na PC | Budujemy ekskluzywne pola golfowe. Od naszych decyzji zależy, jak szybko piłka trafi do dołka, a pieniądze – na nasze konto

PRZEDIGRY



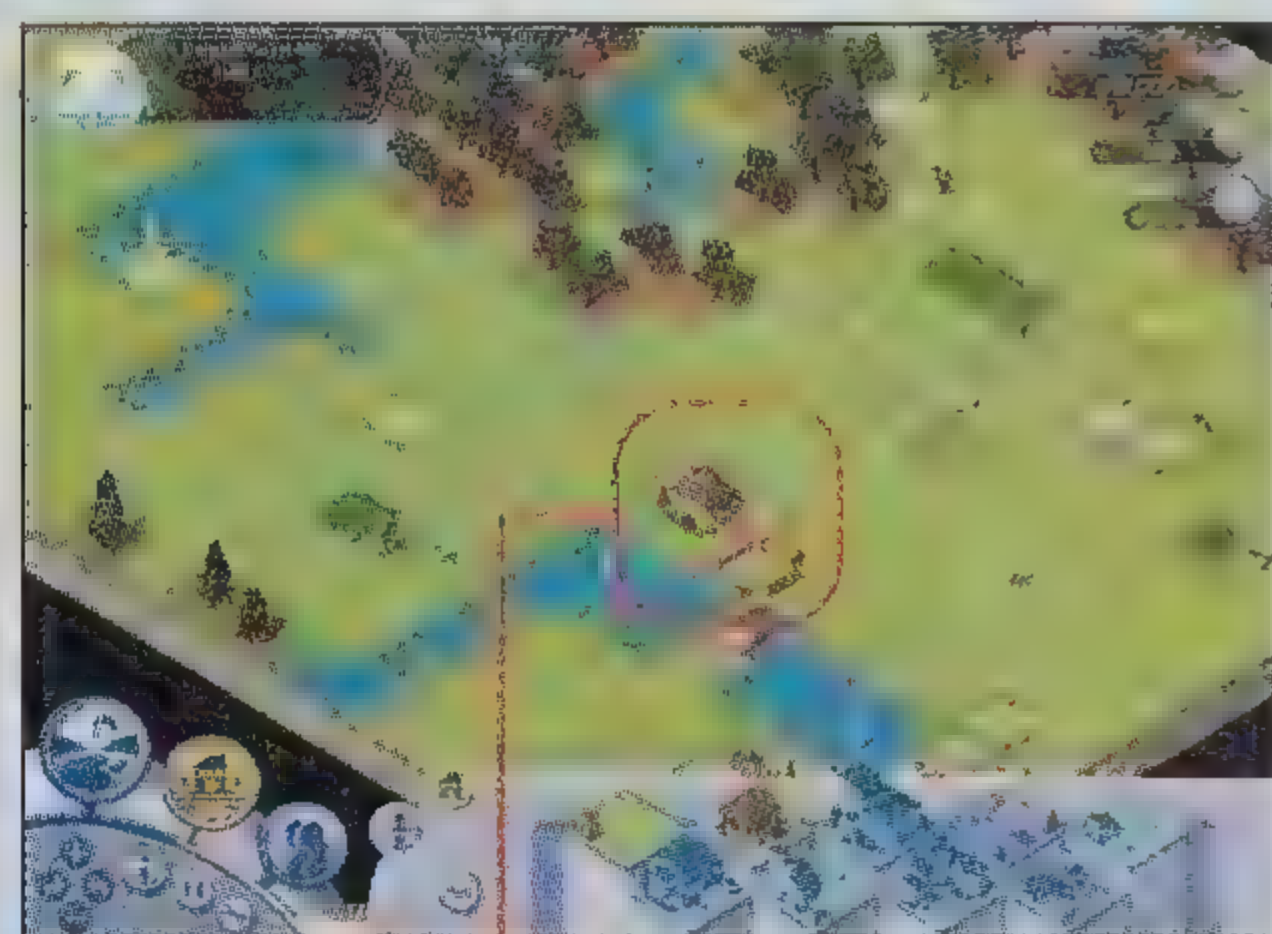
Decydujemy, gdzie postawimy nasz ośrodek. Na początku gry dostępne są jedynie niektóre miejsca – oznaczono je żółtymi kropkami. Symbole przy nazwach miejsc oznaczają ich klimat. Na przykład skała symbolizuje strefę pustynną, zaś skaczący delfin – tropikalną.



1 Budujemy pierwszy dołek i otwieramy go, aby na naszym polu pojawili się gracze



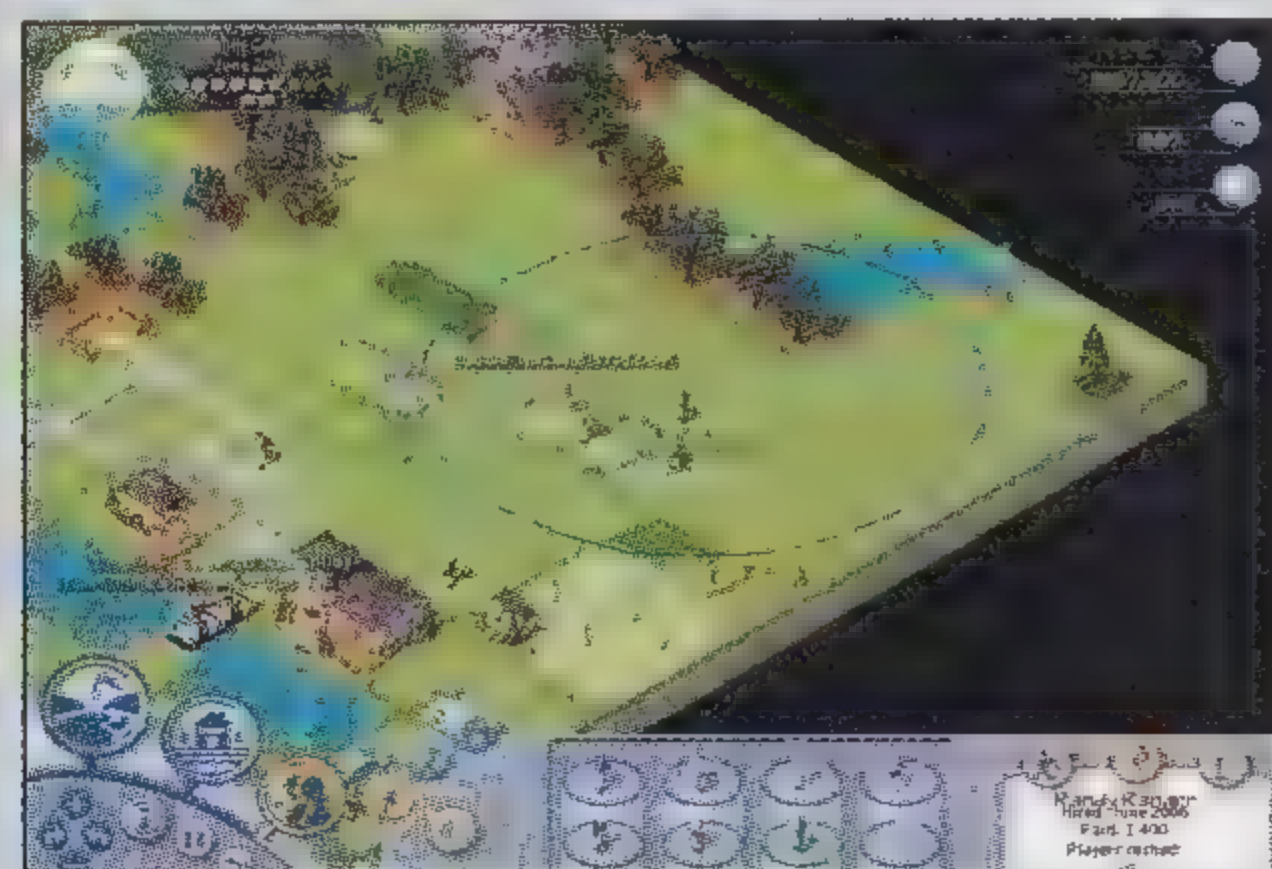
2 Sprawdzamy, czy pierwsi goście naszego luksusowego ośrodka są zadowoleni



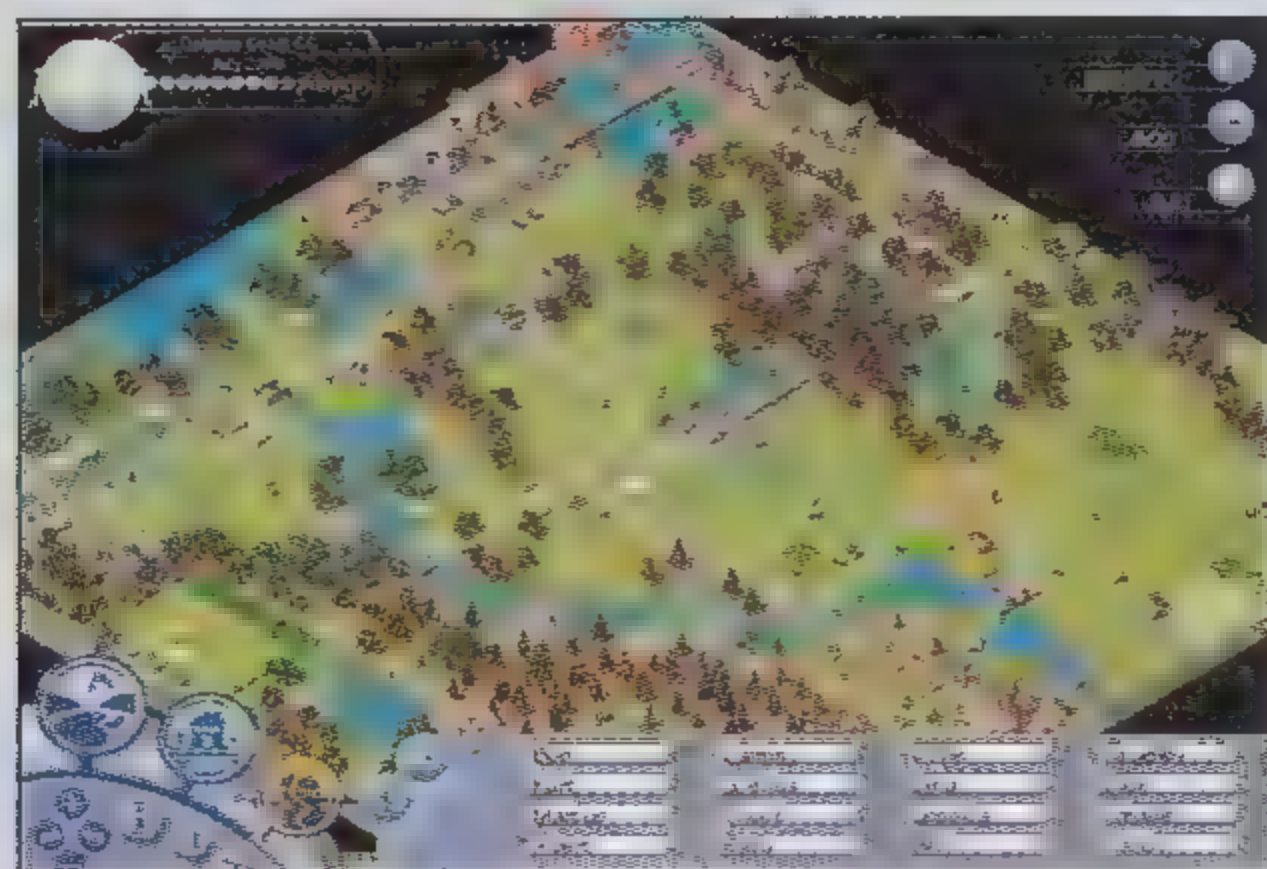
3 Stawiamy bar, aby gracze nie byli głodni. Po rozbudowie ośrodka potrzeba ich więcej



4 Sklep, trawnik, ścieżki i ławki do odpoczynku są niezbędne. Budujemy też nowe dołki



5 Zatrudniamy personel. Im więcej gości, tym więcej pracowników nam potrzeba



6 Sprzedajemy gwiazdom działki pod budowę willi, a nasz kurort staje się coraz sławniejszy

TRZE GRY

Wybieramy jedno z kilku rozrzuconych po całym świecie miejsc i budujemy golfowy kurort. Typ pola golfowego zależy od strefy klimatycznej – decydujemy, czy będzie ono położone na stepie, łąkach, pustyni czy w tropikach. Na każdym rodzaju terenu wnosimy inne budowle i dysponujemy innymi udogodnieniami.

Wyznaczamy trasę, umieszczając dołek i dekorując teren wokół niego. Sadzimy drzewa i kwiaty, wytyczamy alejki i przerzucamy mostki nad wodą, rozstawiamy punkty orientacyjne i ławki, podnosimy lub obniżamy teren. Rozbudowujemy ośrodek rekreacyjny, stawiając bary lub puby, wyznaczamy korty tenisowe, budujemy sklepy, baseny i hotele.

Zatrudniamy personel i dbamy o jakość jego pracy. Poszerzamy granice ośrodka, nabywając nowe tereny. Sprzedajemy też działki budowlane, na których sławni ludzie wznoszą swe wille. Podnosi to prestiż naszego kurortu. Sprawdzamy, czy golfiści są zadowoleni i zaspokajamy ich potrzeby.

Robimy, co w naszej mocy, by klienci byli szczęśliwi, bo tylko wtedy inwestycja przynosi zyski. Nie wytyczamy więc za trudnych ani za łatwych tras.

Jeśli chcemy, tworzymy własnego golfistę i przyłączamy się do gry. Uczymy go różnych uderzeń i stopniowo rozwijamy jego umiejętności. Czasem rozgrywamy partyjkę z jednym ze sponsorów naszego ośrodka. Obserwujemy też grę naszych gości. Jeśli osiągniemy dobre wyniki, wyjeżdżamy nawet na mistrzostwa świata.

Gra jest rozbudowana i ma kilka poziomów trudności. Dzięki temu gdy zabawa staje się za prosta, rozpoczynamy grę na trudniejszym poziomie. Nagle nasi goście przestają być zadowoleni i zaczynają się skarżyć na wszystko!

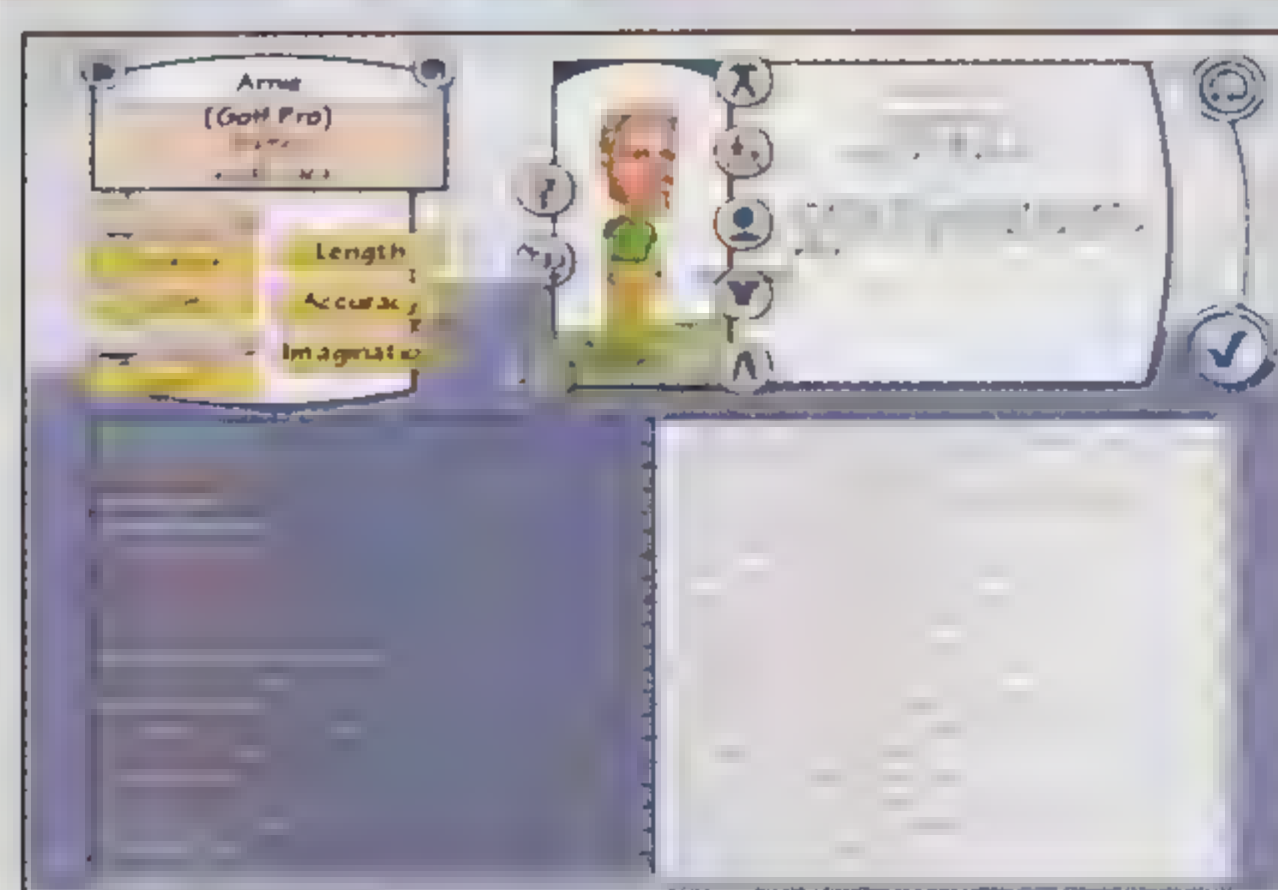
TECHNIKA

Grafika jest całkowicie dwuwymiarowa, ale ładna. Wszystko przedstawione jest na płaskich planszach, które swobodnie obracamy, oddalamy i przybliżamy. Domy, drzewa i inne obiekty są szczegółowe.

Menu jest rozbudowane, ale grę obsługuje się bardzo prosto. Jeśli nigdy jeszcze nie graliśmy

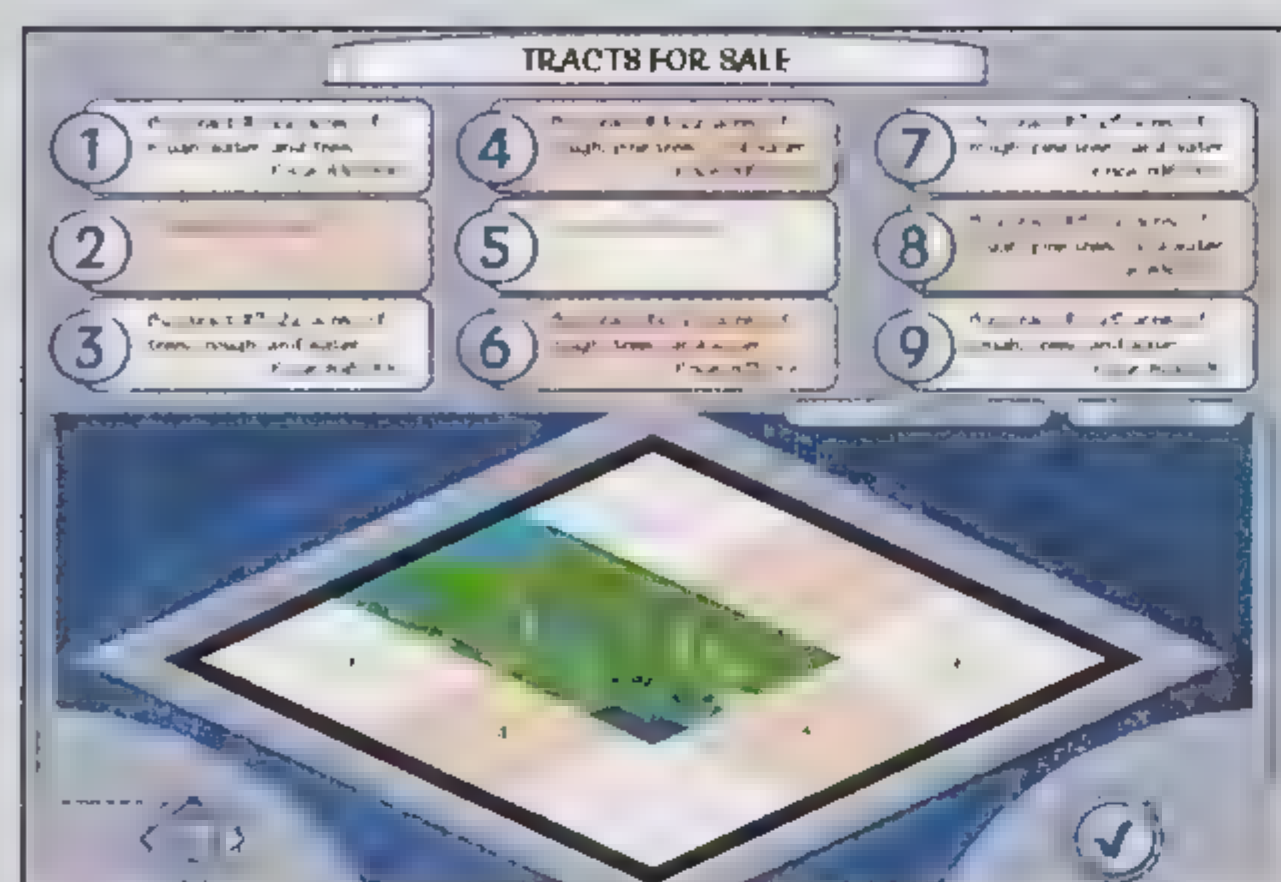


DETALE



Każdy golfista jest dokładnie opisany. Poznajemy jego komentarze, upodobania i zmieniamy mu kolor ubrania

Jeśli nasz kurort staje się bardzo atrakcyjny i sławny, zwiększamy jego obszar, dokupując przylegające do niego tereny



w grę tego typu, włączamy samouczek, który szybko uczy nas, jak budować kurort i zaspokajając potrzeby najwybredniejszych gości.

Do wad Sim Golfa **GRY** zaliczają fakt że tylko główne menu zostało przetłumaczone na język polski, co sprawia wrażenie jakby polskiemu wydawcy zabrakło czasu i cierpliwości. Wszystkie inne ekrany gry

pozostawiono w oryginale, chociaż odczytujemy z nich mnóstwo informacji. Wszystkie dialogi też są po angielsku.

WERDYKT

Sim Golf to ciekawa gra, która uczy nas planowania i zarządzania, a także zasad rozgrywki. Chociaż golf jest wciąż mało popularny w Polsce, zarządzanie ekskluzywnym kurortem to wciągająca zabawa. Dzięki

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – opcje, wybór osoby
- Prawy przycisk myszy – wyburzenie
- Shift+S – zapisanie gry
- Shift+P – powtórka ostatniego komunikatu
- Shift+N – wyświetlenie nazwisk graczy
- Shift+L – wczytanie gry
- Shift+P – zatrzymanie gry
- E – wzniesienie
- H – nowy dołek
- T – drzewo
- P – ścieżka
- R – rough (wysoka trawa)
- S – bunkier
- W – woda
- ↑ – podniesienie terenu
- ↓ – obniżenie terenu
- Tab – obrót budynku
- F1 – stan pola
- F2 – komentarze graczy
- F3 – historia
- F4 – raport finansowy
- F6 – ekran świata

tej grze dowiadujemy się, jak wyglądają i funkcjonują nowoczesne pola golfowe.

Ta pozbawiona przemocy i prosta gra to sport i strategia w jednym, więc **GRY** polecają ją nie tylko fanom golfa, ale też miłośnikom strategii ekonomicznych.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Sid Meier's Sim Golf

Producent: Electronic Arts
Wydawca w Polsce: Cenega Poland



Platforma Testowa	Windows 95/98
Wersja Cennikowa	100 zł
Wersja Programowa	100 zł
Wersja Data	100 zł
Wersja Internet	100 zł

waga	ocena
------	-------

WYNIK
EKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH: 50,0% Bardzo dobra

Kto pod kim dołki kopie, ten... zarabia wielkie pieniądze jako właściciel luksusowego ośrodka golfowego. Sim Golf to miła, relaksująca i wciągająca gra ekonomiczna. Polecamy ją nie tylko miłośnikom tej dyscypliny sportowej. Szkoda tylko, że jest po angielsku i za drogo kosztuje

Aspektywność	Waga	Ocena	Punkty
Poziom merytoryczny gry	4,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobry	4
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3

Aspektywność	Waga	Ocena	Punkty
Sterowanie	3,0%	dobry	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	brak	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/brak takiej opcji	

Wymagania sprzętowe	Waga	Ocena	Punkty
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6

Usługi i wsparcie	Waga	Ocena	Punkty
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5

Instalacja	Waga	Ocena	Punkty
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (800 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	bardzo dobra	4,62
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI **bardzo dobra 4,62**

Cena/Jakość **114 zł**

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) ➔ **129 zł**

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) ➔ **114 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość $129 \text{ zł} / 4,62 = 27,92 = \text{niedostateczna}$

F1 2002

Gra wyścigowa na PC |

Wśród sportów
motorowych wyścigi

Formuły 1 cieszą się
dużym prestiżem.

Witamy w świecie
zawrotnych prędkości!

Ściągawka na stronie 68

TREŚĆ GRY

Ścigamy się z najlepszymi kierowcami świata, z braćmi Schumacherami na czele. Przed wyścigiem wybieramy samochód i zmieniamy jego ustawienia: sztywność zawieszenia, kąt nachylenia spojlerów, przełożenia poszczególnych biegów, rodzaj opon, balans hamulców i ilość paliwa.

Zaskakuje nas sztuczna inteligencja konkurentów: każdy z nich ma inny styl jazdy, co wyraźnie wpływa na ich zachowanie na torze. Słabsi co chwila próbują nas wyprzedzić, podczas gdy mistrzowie kierownicy spokojnie czekają na nasz błąd i atakują na dogodnym odcinku toru.

Dla początkujących graczy twórcy przygotowali szkółkę jazdy i rozbudowany system ułatwień. Automatyczne hamowanie, system antypoślizgowy i niezniszczalność przydają się zwłaszcza na pierwszych okrążeniach, kiedy jeszcze nie znamy trasy. Gdy czujemy się pewniej, wyłączamy kolejne ułatwienia i zaczyna się prawdziwa rywalizacja.

TECHNIKA I A

Pojazdy, tory i mechaników oglądamy w trzech wymiarach. **GROM** podobają się zwłaszcza staranne modele aut. Maszyny każdej stajni mają inny kształt nadwozia i kokpit. Podobnie z silnikami: różnią się nie tylko mocą, ale i dźwiękiem. Zadbano o detale takie, jak kształt lusterek czy spojlerów. Jednak by to zobaczyć, potrzebujemy szybkiego procesora i dobrej karty graficznej – gra automatycznie dopasowuje szczegółowość grafiki do ich wydajności.

Dobre wrażenie, jakie robią modele samochodów, psuje

dwuwymiarowe otoczenie torów, które wygląda sztucznie. Ubogie w szczegóły pobocza są płaskie i niedopracowane, co rzuca się w oczy, gdy im się przyglądamy. Na szczęście zazwyczaj pędzimy z prędkością ponad 200 kilometrów na godzinę i nie mamy czasu bacznie obserwować otoczenia.

Marny wygląd torów to już smutna tradycja tej serii. **GRY** dziwią się, że choć twórcy zapłacili za oficjalną licencję Formuły 1, trasy, na których się ścigamy, ciągle wyglądają brzydko. Oglądamy słabą grafikę, jednak rekompensują nam to realistycznie odtworzone tory. Znajdujemy na nich te same szlaki i elementy, które są dumą tych obiektów.

Wrażenie rozwijania oszałamiającej prędkości jest bardzo silne. To pierwsza gra z tej serii, gdzie czujemy namiastkę tego, co przeżywają prawdziwi kierowcy na torze Formuły 1. Do tego twórcy F1 2002 nieco poprawili największą wadę poprzedniej części: model jazdy po wyłączeniu wszystkich udogodnień nie jest już tak zęcznościowy i gra nareszcie przypomina symulację.

Niestety F1 2002 została wydana po angielsku. Jeśli nie znamy terminologii używanej

STEROWANIE

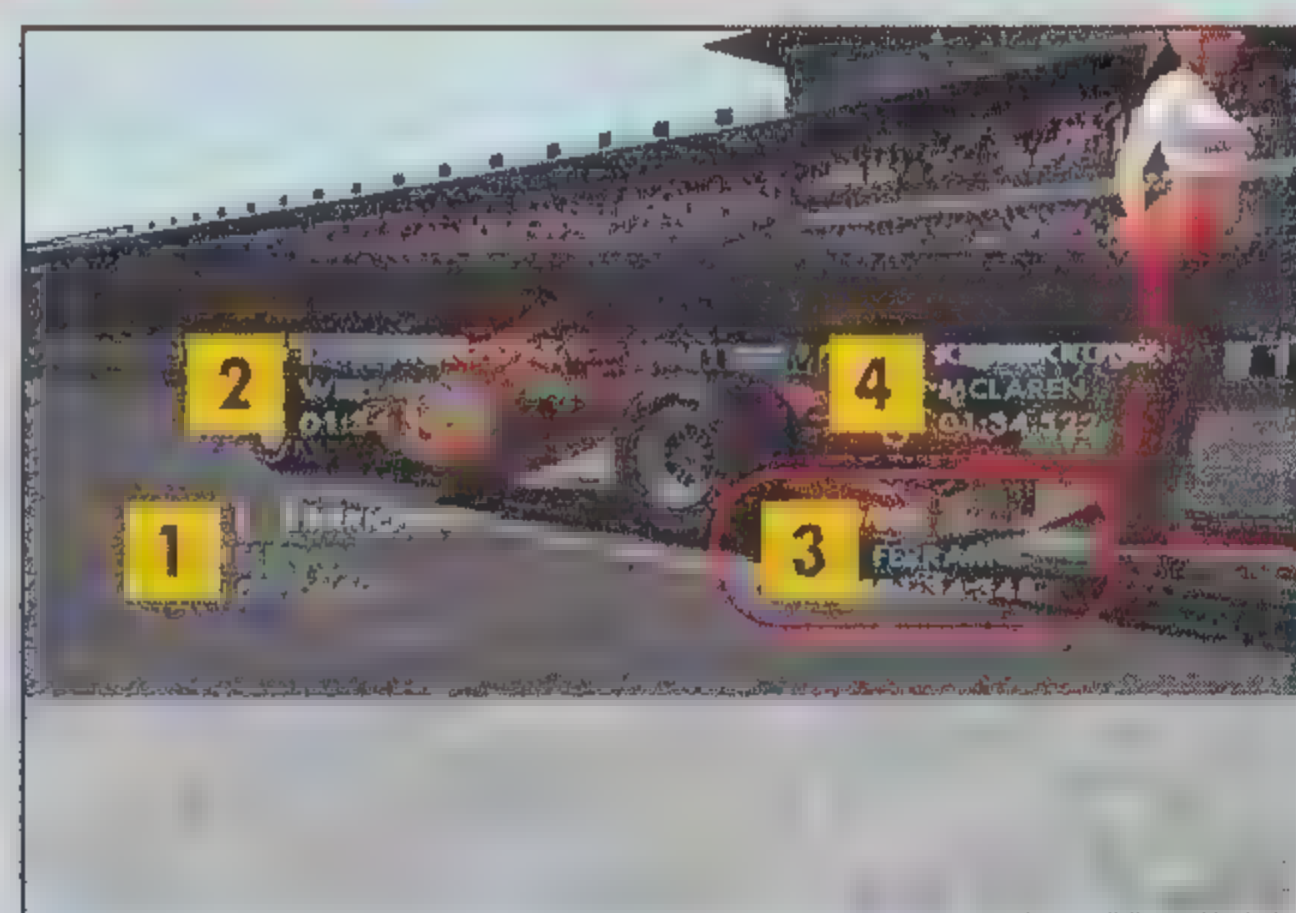
- [A] – przyspieszanie
- [Z] – hamowanie
- [L] – skręt w lewo
- [P] – skręt w prawo
- Lewy [alt] – wyższy bieg
- Prawy [alt] – niższy bieg
- [Q] – sprzęgło
- [S] – zgłoszenie zjazdu do boksu
- [B] – spojrzenie w tył

w wyścigach Formuły 1, wybór ustawień, które chcemy zmienić, sprawia nam przez to podwójne problemy.

WERYDYKT

Piękna grafika to nie wszystko. Zaawansowana sztuczna inteligencja kierowców cieszy, ale F1 2002 pozostawia wiele do życzenia, jeśli chodzi o model jazdy i zgodność z realiami.

Wbrew nazwie ta gra nie jest wierną symulacją mistrzostw Formuły 1 sezonu 2002 i doświadczonym komputerowym kierowcom nie przypada do gustu. To ładna, pełna uproszczeń zręcznościówka, dzięki której rozpoczynamy przygodę w świecie najszybszych wyścigów. Jeśli tylko nie odstrasza nas astronomiczna cena i angielska wersja.



Zaczynamy od wyścigu kwalifikacyjnego. Zajęte miejsce decyduje o naszej pozycji na starcie do właściwego wyścigu

2 Na starcie uważamy, aby nie ruszyć przed sygnałem. To gorący moment: początkowo jedziemy w dużym tłoku i o słufkę nietrudno



3 Gdy ktoś próbuje nas wyprzedzić w wyjątkowo niebezpiecznym miejscu, zdejmujemy nogę z gazu, aby nie ryzykować kraksy



DETALE



W trakcie wyścigu naciskając klawisz Enter, wywołujemy okno, w którym sprawdzamy rodzaj opon, ilość paliwa w baku i zmieniamy balans hamulców

Kiedy obsługa techniczna jest gotowa na nasze przyjęcie, pojawia się ikonka. Zjeżdżamy do boksu, aby uzupełnić paliwo i zmienić zużyte opony na nowe



PRZEBIEG GRY



4 Kiedy ryzykant traci panowanie nad pojazdem, patrząc w lusterka, spokojnie go wymijamy. W tym wyścigu już nam nie zagrazi



5 Unikamy jazdy zbyt blisko innej wyścigówki, bo zawirowania potrafią unieść auto w powietrze – taka kraksa oznacza koniec jazdy



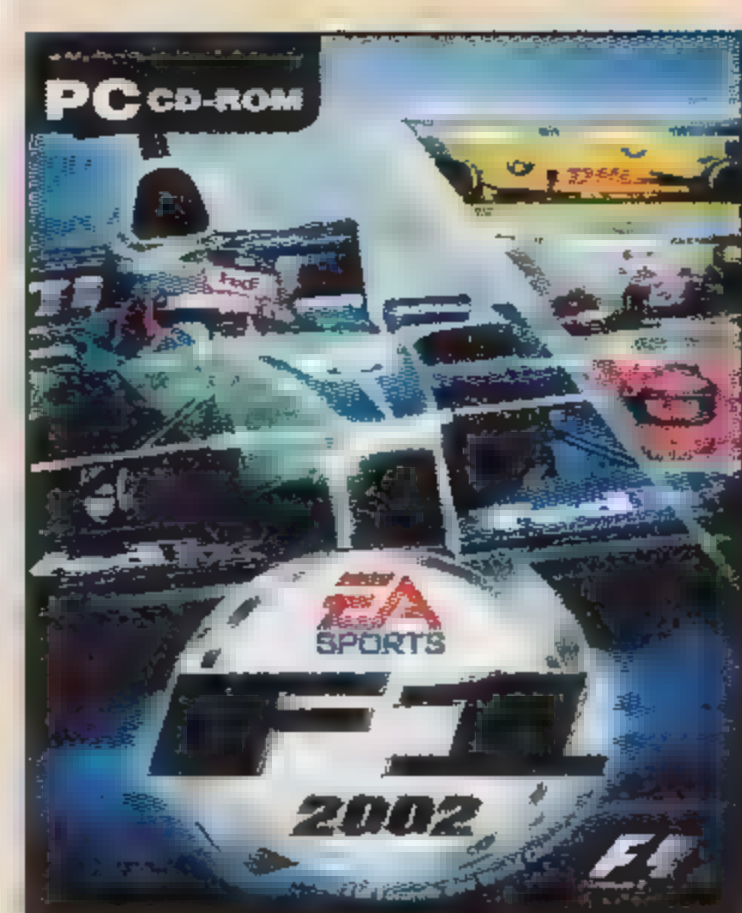
6 Na niektórych torach (na przykład w Japonii) warto ścinać zakręty. Sędziowie są wyjątkowo pobłażliwi, zupełnie inaczej niż w rzeczywistości



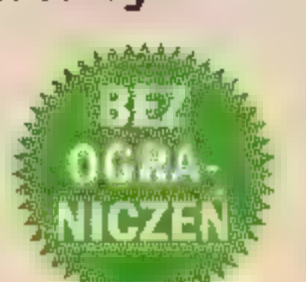
7 W końcu mijamy linię mety. Gdy bierzemy udział w mistrzostwach, ważne jest, żeby ukończyć każdy wyścig na punktowanym miejscu

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

F1 2002



Producent: EA Sports
Wydawca w Polsce: Cenega Poland



platforma testowa	→ Windows 95/98
wersja na Gamecube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ jest
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
<p>To nie symulator Formuły 1 z prawdziwego zdarzenia, tylko efektowna zręcznościówka z licznymi uproszczeniami i ułatwieniami. Dzięki nim nadawałaby się dla początkujących graczy, jednak zniechęca ich porażająco wysoka cena i brak polskiej wersji językowej</p>			
WARTOŚĆ	100,00%	WARTOŚĆ	100,00%
Poziom merytoryczny gry	4,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
WARTOŚĆ	3,00%	WARTOŚĆ	5,00%
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/ośmiu	
WARTOŚĆ	3,00%	WARTOŚĆ	5,00%
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
WARTOŚĆ	3,00%	WARTOŚĆ	6,00%
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
WARTOŚĆ	3,00%	WARTOŚĆ	4,00%
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (250 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,00%	dobra	4,05
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	dobra	4,05
Cena/Jakość	niedostateczna	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ 129 zł	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ 114 zł	Axis, Świebodzin, tel. (0 prefiks 68) 382 72 29
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	129 zł/4,05 = 31,85 = niedostateczna	

PRZEBIEG GRY

MODE SELECTION

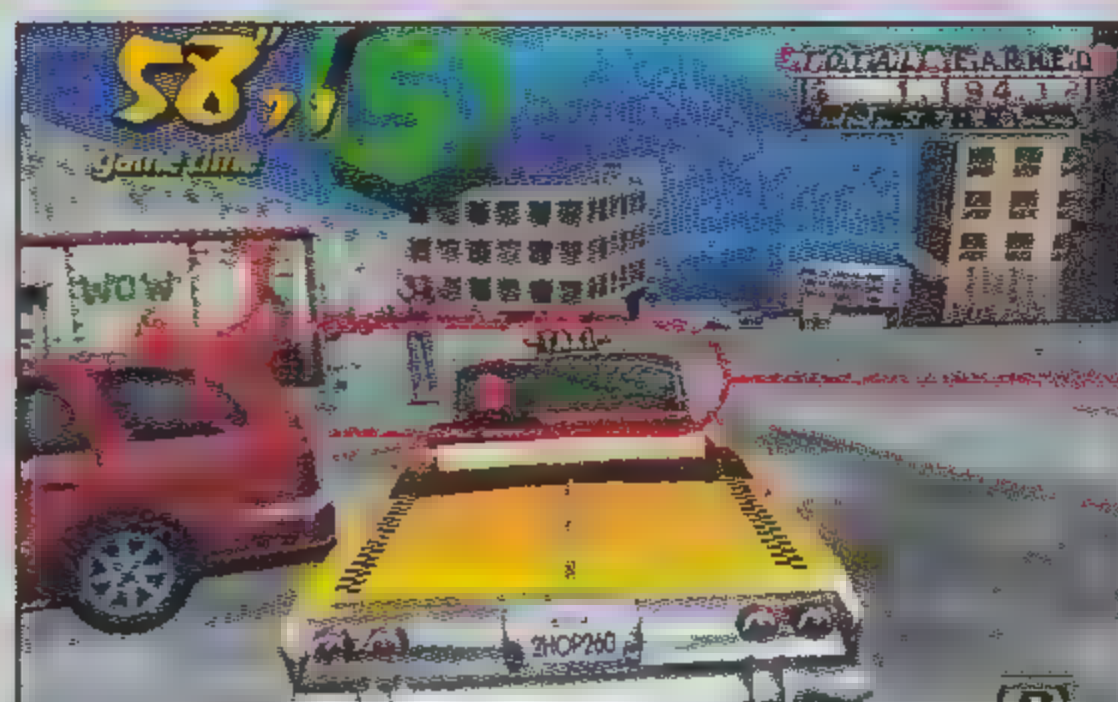


1 Wybieramy tryb zabawy. W zależności od decyzji jeździmy po różnych częściach miasta. W tym menu sprawdzamy też nasze osiągnięcia, zapisujemy i odczytujemy grę

B.D. Joe



2 Każdy kierowca ma inny samochód. Auta różnią się nieco prędkością, zwrotnością i przyspieszeniem. Jednak taksówkarze nie są opisani za pomocą cech



3 By zabrać pasażera, stajemy w zielonym kółku. Zielony znaczek nad głową klienta oznacza długi kurs. Krótkie są dobrze płatne, ale pasażerowi się spieszy



4 By otrzymać napiwek, przejeżdżamy bardzo blisko innych samochodów oraz wykonujemy triki. Triki łączymy w kombinacje przerywane w momencie uderzenia w przeszkodę



5 Kierunek do celu wskazuje strzałka na górze ekranu. Kresem podróży jest zielone pole. Hamując w nim, staramy się ustawić tak, aby szybko wyruszyć w dalszą drogę

RESULT

2

TOTAL EARNED

\$ 1,194.12



CLASS



6 Gdy kończy się czas gry, oglądamy podsumowanie naszych dokonań. W zależności od liczby klientów i zarobionej sumy pieniędzy dostajemy ocenę wyrażoną jako klasa prawa jazdy



7 Tryb Crazy Box przeznaczony jest dla najlepszych kierowców. Wykonujemy różne zadania, wśród których wielkie wrażenie robi skok ze skoczni narciarskiej o punkcie K wynoszącym 150 metrów. Na długość lotu wpływa wybiecie i nasza szybkość

Gra

TREŚĆ GRY

Trudno znaleźć prostszy pomysł na grę. Siadamy za kierownicą żółtej taksówki i ruszamy w szaloną jazdę po mieście. Mamy ograniczony czas, więc zabieramy klienta i pędem ruszamy pod wskazany adres. Jedni pasażerowie chcą szybko dojechać na miejsce i dużo płacą, inni jadą daleko, zaś wszyscy dorzucają nam cenne sekundy czasu gry.

Pędzimy przez miasto przypominające San Francisco. Skaczemy ze stromych wzgórz i przelatujemy nad dachami innych samochodów. Ulicami jeżdżą charakterystyczne tramwaje. To jedyne pojazdy, których nie daje się efektywnie staranować.

Mamy dotrzeć na miejsce przed czasem, bo inaczej gra się kończy. Wykorzystujemy więc wszelkie skróty. Na przykład gnamy po dachach domów, pędzimy tunelem metra, wyskakujemy z drugiego piętra garażu czy jedziemy przez park pośród pierzających na boki spacerowiczów. Taksówka jest niezniszczalna, więc nie przejmujemy się zderzeniami. Jedyne, co nas interesuje, to zegar i taksometr, na którym nabijamy kolejne dolary.

Crazy Taxi

STEROWANIE

- gaz
- hamulec
- skręt w lewo
- skręt w prawo
- jazda do przodu
- bieg wsteczny

Gra zręcznościowa na PC i DC | Szalona taksówka wjeżdża na ekrany pecetów z trzyletnim opóźnieniem. Nie będzie napiwku!

Zabawa odbywa się w wariackim tempie i bez dobrego refleksu nie radzimy sobie na zatłoczonych ulicach. W mieście nie ma policji, ale co ciekawe, oprócz nas nikt nie łamie przepisów – wszyscy kierowcy jeżdżą powoli.

Liczy się mistrzowskie oprowadzanie kierowcy, znajomość miasta i skrótów. Dzięki temu dostajemy coraz większe napiwki i gramy coraz dłużej. Zabawa jest tak prosta jak tylko można sobie wyobrazić i z tego właśnie czerpiemy przyjemność. Nikt nie wymaga od nas myślenia. Niestety na tym kończą się zalety gry.

Crazy Taxi ukazała się najpierw na automaty i zrobiła na nich oszałamiającą karierę. Był to też jeden z najlepszych tytułów na konsolę Dreamcast, która niestety nie jest już produkowana. Szkoda, że wersja na pecety ukazała się trzy lata po premierze na konsolę. Tymczasem pojawiła się już druga część gry, którą przeniesiono na PlayStation 2 i GameCube'a, a miłośnicy pecetów dopiero teraz otrzymali pierwszą część. Czy warto w nią grać? **GRY** porównały pecetowe Crazy Taxi z innymi wersja-

mi i doszły do wniosku, że zdecydowanie jest to najgorsza edycja tej gry. Ma słabą grafikę, dźwięk i niemal pod każdym względem ustępuje odmianom konsolowym.

TECHNIKA

Grafika jest przeciętna. Pomimo że gra działa w wyższej rozdzielczości niż wersja konsolowa, od razu zwracamy uwagę na rozmyte, niedopracowane elementy otoczenia i kwadratowe, pozbawione szczegółów auta. Jedynym dokładnie wykonanym pojazdem jest nasza żółta taksówka.

Poważnie szwankuje też szybkość animacji. Jedną z największych zalet konsolowej Crazy Taxi było jej idealnie płynne działanie. Grafika była wyświetlana z prędkością 50 klatek na sekundę. Aby osiągnąć podobne wyniki na komputerze, wymagany jest szybki pecet z drogą kartą 3D albo obniżenie jakości grafiki.

Jeśli zaznajomiliśmy się już z innymi wersjami Crazy Taxi, pamiętajmy z pewnością jej rewelacyjną ścieżkę dźwiękową.

Ostre punkrockowe utwory grupy Offspring doskonale pasowały do wariackiego klimatu gry. Niestety prawa do nich należą do firmy Sony, która nie udzieliła licencji na ich wykorzystanie w wersji pecetowej. Z głośników słyszymy więc muzykę bliżej nieznaną grup PIVIT, Too Rude i Total Chaos. Różnica jest zasadnicza, bo wyżej wymienione zespoły to zaledwie nikłe cienie świetnego Offspringa.

W Crazy Taxi gramy, wykorzystując klawiaturę. Jednak takie sterowanie nie jest wygodne, więc jeśli tylko dysponujemy dżojpadem, od razu podłączamy go do peceta.

WERDYKT

Pomimo wymienionych wad i ograniczeń jest to niezła gra. Crazy Taxi ratuje wysoka grywalność. Przydaje się wtedy, gdy umówiliśmy się z kimś za 15 minut i nie mamy co zrobić z tak krótkim czasem albo gdy chcemy rozluźnić się po ciężkiej bitwie czy polowaniu na smoka. Siadamy wtedy za kierownicą i wyruszamy na miasto w poszukiwaniu kolejnych klientów. Jeżeli jednak mamy w domu peceta i Dreamcasta, **GRY** polecają zakup wersji konsolowej.

DETALE



Ten kierowca dobrze pasuje do szalonej taksówki

Zielone cyfry nad głową pasażera to czas, jaki mamy na dojechanie na miejsce



Ogólny licznik czasu pokazuje, ile jeszcze pozostało nam minut i sekund szaleńczej jazdy po mieście



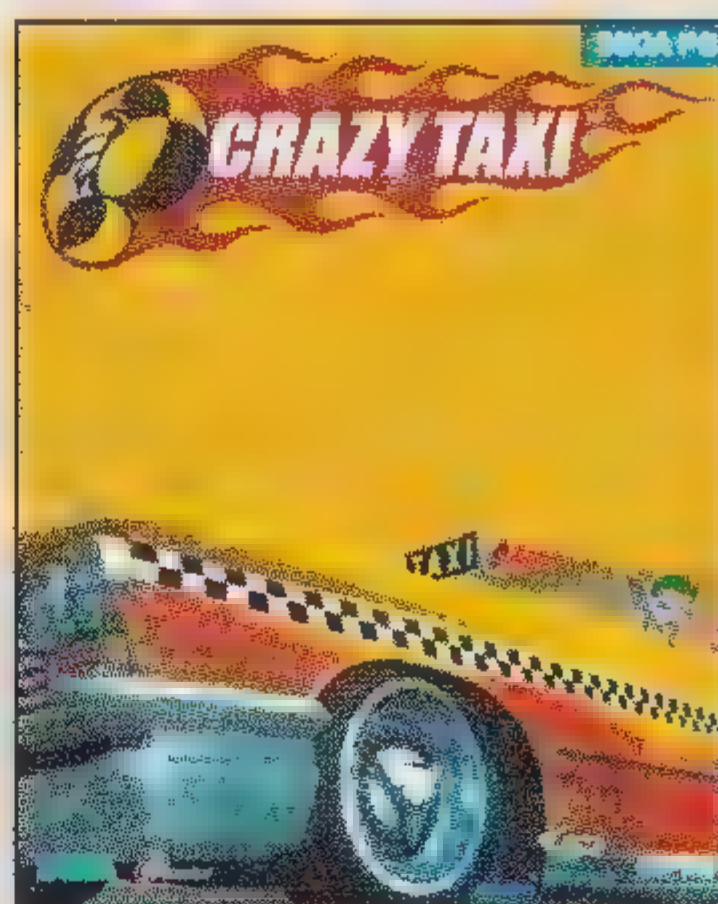
Na taksometrze widzimy, ile zarobiliśmy pieniędzy do tej pory oraz ile będziemy mieć, kończąc ten kurs

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Crazy Taxi

Producent: Sega PC

Wydawca w Polsce: Cenega Poland



platforma testowa → Windows 95/98

wersja GameCube → nie

wersja PlayStation → nie

wersja Xbox → nie

poziom trudności → dla zaawansowanych

	waga		ocena
<p>Szalona taksówka trafiła na pecety za późno, by powtórzyć sukces, jaki odniosła na konsolach. Jej ogromną zaletą, jaką była idealna płynność animacji, cieszą się tylko posiadacze drogich komputerów. Na domiar złego Crazy Taxi nie ma polskiej wersji i drogo kosztuje. Szkoda!</p>			
Poziom merytoryczny gry	4,0%	mierny	2
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
STEROWANIE			
Sterowanie	3,0%	dobrze	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest, wymagany	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		brak takiej opcji	
WYMAGANIA			
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	skokowe	2
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
POMOCE TECHNICZNE I PORADNICTWO			
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA			
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (152 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	dobra	3,75
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	dobra	3,75
Cena/Jakość	mierna	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → **99 zł**

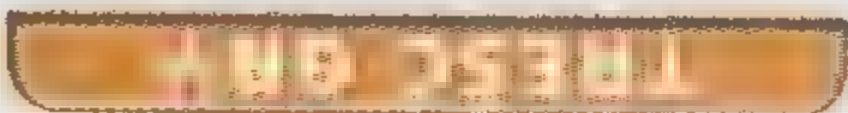
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → **91,99 zł**

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość: 99 zł / 3,75 = 26,40 = mierna

Planeta Gier, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 673 85 79

Gra sportowa na PC | Oto świetna gra, której łatwo się uczymy, ale trudno nam w niej zostać mistrzem





¹Ang. Wirtualny tenis: Profesjonalny tenis według firmy Sega. Wymowa: wirczua tennis; sega profesjonalny tenis.




Thomas
Johansson
to jeden
z dostępnych
graczy. Jego
zaletą jest
szybkość


W grze wykorzystujemy zaledwie dwa rodzaje odbicia – w czasie ich wykonywania celujemy w wybrany kierunek, bliżej lub dalej od siatki. Zależnie od tego, jak daleko piłka znajduje się od naszego zawodnika, wykonuje on różne rodzaje uderzeń.


– poruszanie się po karcie i celowanie

    – płaskie uderzenie, wybranie wskazanej pozycji w menu

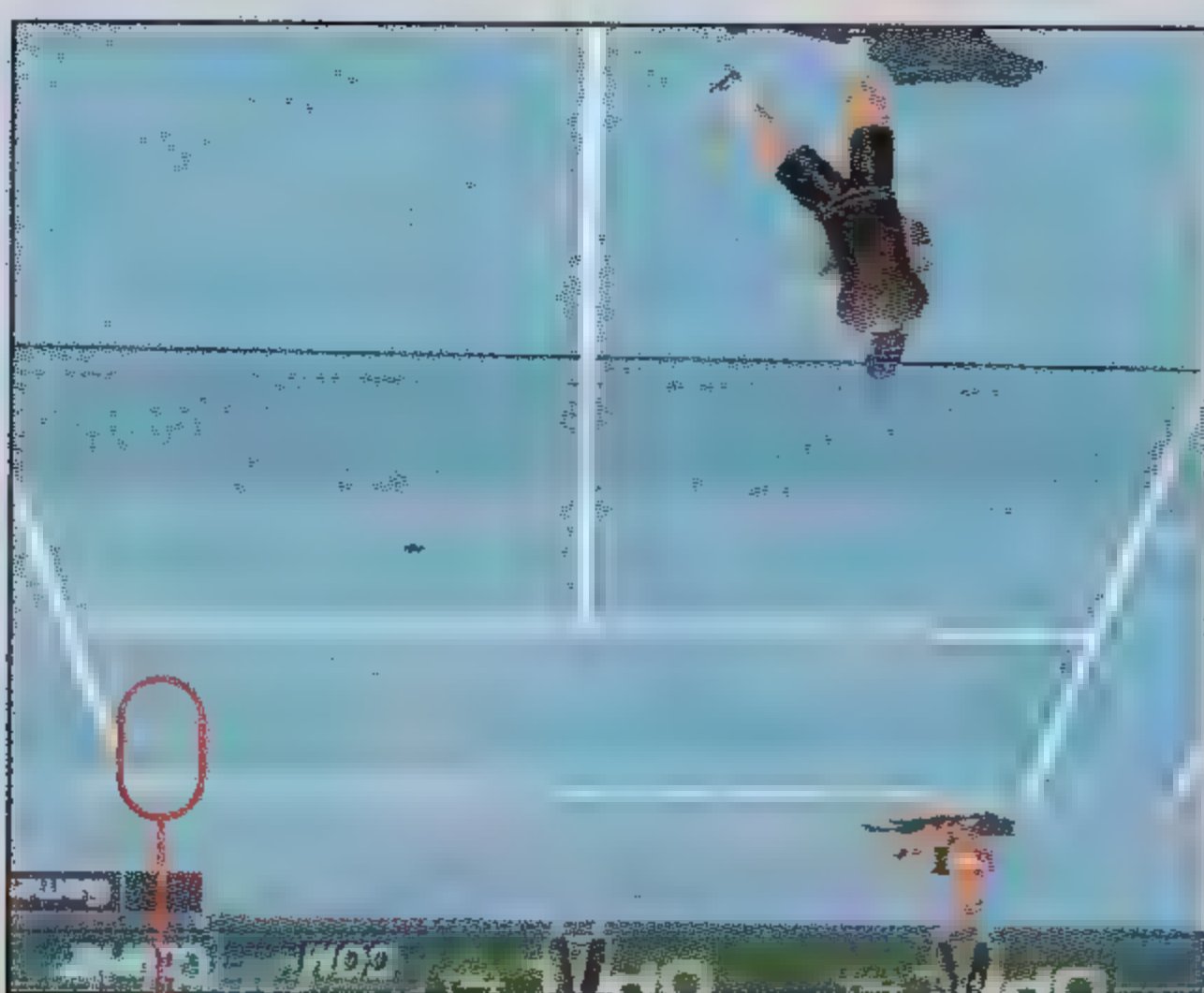
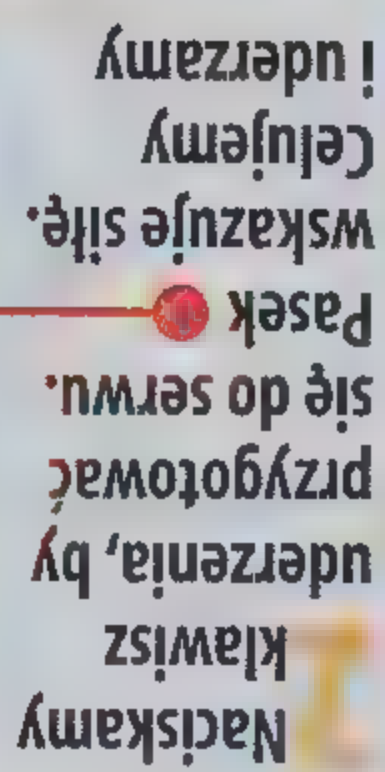
 – job, anulowanie wyboru w menu

Enter – rozpoznać gry

off  – menu główne

job  – zmiana kamery

Spacja – zmiana strategii komputerowego partnera w debi



Odbijając
piłkę,
celujemy
w część kortu
oddaloną od
przeciwnika
Ustawiamy się
tak, by wróg
nas nie
zaskoczył.
Nie jest to
proste

Zaczynamy od wyboru zawodnika. Sprawdzamy, w jakim elemencie gry jest szczególne dobre. Staramy się wykorzystać tę zaletę tenisisty

Długo wyboru mamy siedmiu prawdziwych zawodników na czele z Jimem Courierem, a w czasie zabawy odblokowujemy kolejną siódmkę. Każdy gracz ma swój mocny punkt: jeden mocno serwuje, inny wspaniale gra forehandem.

TECHNIKA

Virtua Tennis został najpierw wydany na automaty, później na konsolę Sega Dreamcast i dopiero teraz przeniesiony na komputery. Niestety wersja na peceta została przygotowana niechlujnie. Grafika menu oraz część napisów w grze jest żywcem przeniesiona z konsolowej edycji. Litery wykonane w niskiej rozdzielczości na monitorze komputera prezentują się brzydko.

Na szczęście w czasie meczu podziwiamy piękną i dopracowaną trójwymiarową grafikę. Co prawda publiczność na trybunach jest mało szczegółowa, ale nie razi nas to, bo zachwycamy się innymi szczegółami: przez kort przesuwają się cienie chmur, a sędziowie obracają głowy w ślad za piłką.

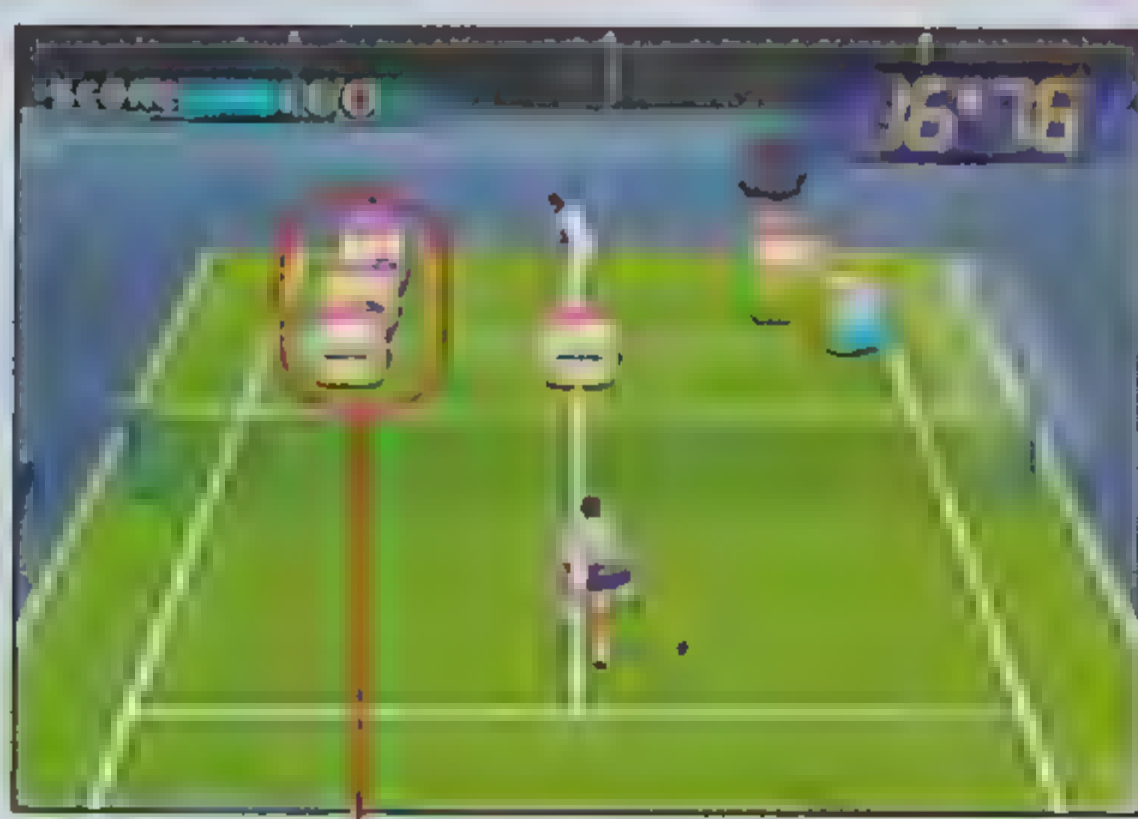
Zmianianie konfiguracji Virtua Tennisa jest trudne. Funkcje klawiszy i urządzeń sterujących

ustalamy w zewnętrznym programie, który **GRY** uważają za niedopracowany. Podczas kalibracji dżojstika mamy problem, bo program uznaje przytrzymanie przycisku na kontrolerze za jego kilkakrotne naciśnięcie. Co gorsza podczas gry wieloosobowej tylko jedna z czterech osób korzysta z klawiatury, pozostałe muszą korzystać z dżojpadów lub dżojstików.

WERDYKT

Virtua Tennis to prosta i wciąż gąszczą zrecenzji, która podoba się nie tylko miłośnikom wirtualnego sportu. Jeśli mamy dżojpad albo dżojstik, stanowi też znakomitą rozrywkę dla wielu osób. Szkoda jednak, że firma Sega nie zdecydowała się przenieść na pecety nowszej wersji tej gry: Virtua Tennisa 2k2.

DETALE



W trybie World tour ćwiczymy nasze umiejętności w zadaniach specjalnych. Pierwsze polega na zbitiu sześciu pudeł ustawionych na korcie

W drugim celuujemy w tarczę, zdobywając tym więcej punktów, im bliżej środka trafiamy. Im wyższy stopień trudności, tym więcej punktów mamy zdobyć



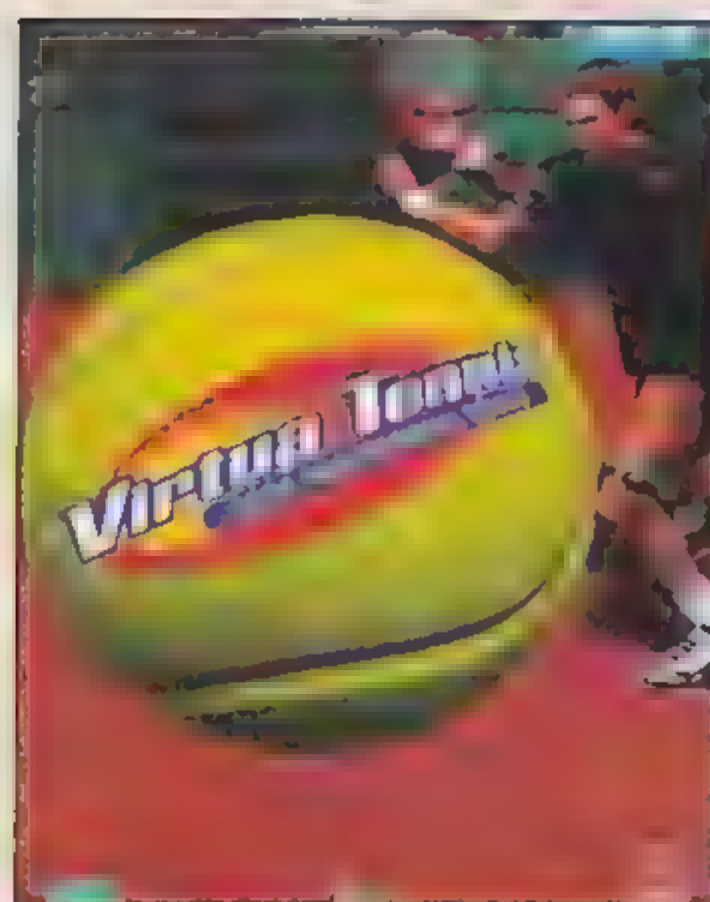
SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Virtua Tennis: Sega Professional Tennis

Producent: Sega
Wydawca w Polsce: Cenega Poland



BEZ
OGRA-
NICZEN



Platforma: PC	Wersja: 1.01
Wydawca: Cenega Poland	Wiek: 16+
Wydawca: Sega	Wiek: 16+
Wydawca: Sega	Wiek: 16+
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych
waga	ocena

Znakomita gra sportowa dla każdego. Na kortach Virtua Tennisa dobrze bawią się zarówno fani tej dyscypliny jak i początkujący gracze. Proste sterowanie i efektowna grafika sprawiają, że ta gra to najlepszy pecetowy tenis. Szkoda, że dość drogi i po angielsku

WARTOŚĆ	PROCENT	OPIS	OCENA
Poziom merytoryczny gry	4,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	angie ski	1
Dialogi mowione	1,0%	angielskie	3

WARTOŚĆ	PROCENT	OPIS	OCENA
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		czterech czterech	

WARTOŚĆ	PROCENT	OPIS	OCENA
Pentium 166, 32 MB RAM, S3 Virge i Voodoo	3,0%	niegrywalne	1
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	skokowe	2
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	plynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	plynne	6

WARTOŚĆ	PROCENT	OPIS	OCENA
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5

WARTOŚĆ	PROCENT	OPIS	OCENA
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku	0,5%	brak (315 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	dobra	4,34
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	dobra	4,34
Cena/Jakość	dostateczna	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę) → 99 zł

CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu) → 86 zł

Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość

PRZEBIEG GRY



4 Lob jest skutecznym zagranie, tylko gdy rywal znajduje się bardzo blisko siatki. W przeciwnym razie bez problemu ścina nasza piłkę niemal nie do obrony



5 Jeśli przegrywamy, gra pozwala powtórzyć feralny mecz. Niestety gdy korzystamy z tej opcji w trybie zręcznościowym, nie odblokowujemy ukrytych zawodników



6 W trybie World tour wybieramy jeden z rozrzuconych na świecie kortów. Toczymy na nich mecze lub wykonujemy zadania specjalne. Za odniesione sukcesy dostajemy pieniądze



7 W sklepie kupujemy naciąg rakiety, nowe stroje i odświeżające napoje. Wynajmujemy też partnerów do debla oraz odblokowujemy ukrytych zawodników i korty

4x4 Evolution

Gra wyścigowa na PC | Podskakując za kierownicą terenowego auta, ścigamy się z innymi miłośnikami jazdy po wertepach

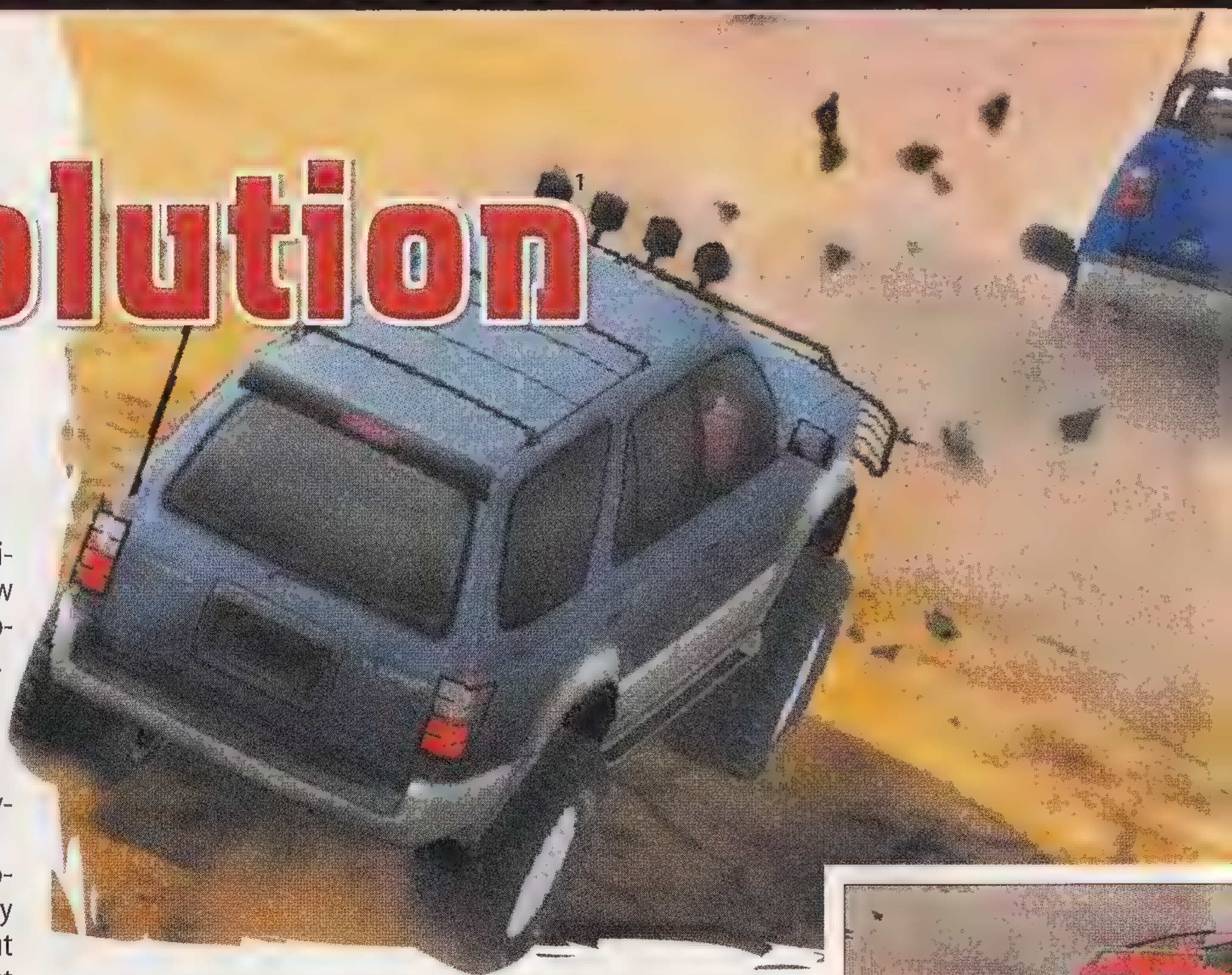
TREŚĆ GRY

Jeździmy samochodem terenowym po bezdrożach i niebezpiecznych ścieżkach. Szukamy najkrótszej drogi pomiędzy punktami kontrolnymi, spychamy rywali z trasy i unikamy takich niebezpieczeństw, jak pociągi i kałuże błota.

Na początku gry kupujemy samochód. Niestety nie stać nas na drogie auto. Dopiero gdy zwyciężamy w rajdach i zarabiamy dużo pieniędzy, nabywamy lepszą terenówkę. Jeśli wybieramy główny tryb

rozgrywki, karierę, uczestniczymy w zawodach. Rajdów jest wiele, ale pędzimy po torach, które się powtarzają. Zmieniają się przeciwnicy i poziom trudności. Do danego wyścigu dopuszczane są tylko wybrane auta, na przykład określonej marki.

Jeśli sprawnie radzimy sobie za kierownicą, zasiadamy w kabinach coraz lepszych aut terenowych. Do wyboru jest blisko sto modeli z ośmiu popularnych marek. Parametry pojazdu poprawiamy, dokupując części. Każdy mechanizm



jest szczegółowo opisany, a wiele z nich montujemy tylko w zestawach.

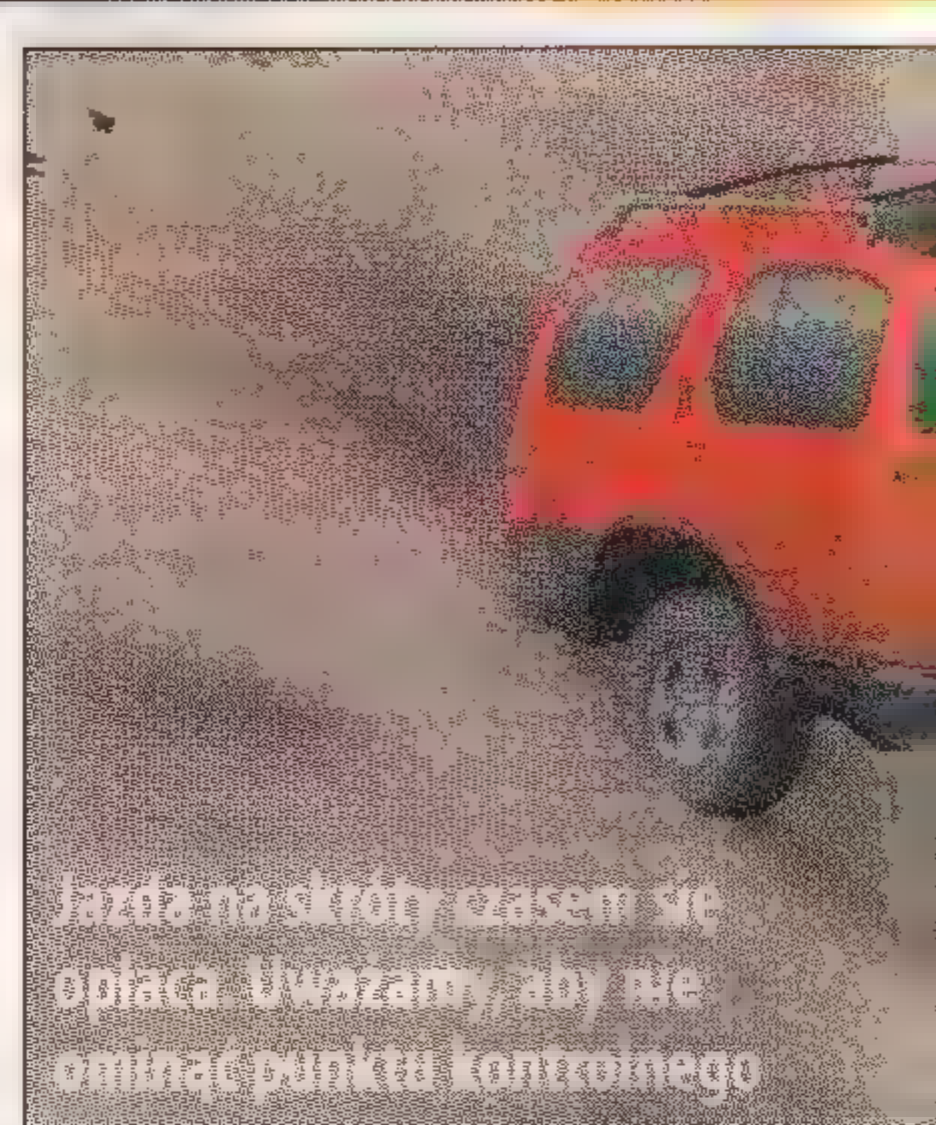
Jeśli zamiast kariery decydujemy się na pojedynczy wyścig, ustalamy warunki atmosferyczne, w jakich się on odbywa. Wybieramy także samochód, ale montujemy w nim tylko te części, które zakupiliśmy, grając wcześniej w trybie zawodowego kierowcy.

TECHNIKA

Wysoka rozdzielczość grafiki sprawia, że trasy wyglądają ładnie. W czasie rajdu jeździmy ruchliwymi drogami, przemy-

kamy po bezdrożach, a czasami wjeżdżamy na lotnisko. **GROM** spodobały się też ciekawe miejsca, takie, jak złomowisko samochodów lub cmentarzysko starych samolotów.

Sterowanie jest łatwe, choć gdy jeździmy najtańszymi modelami aut, pojazdy zbyt powoli reagują na skręty. Niestety gra jest zupełnie pozbawiona realizmu. Samochody co chwila przenikają przez krzaki, zaś uderzenie w kaktus przypomina spotkanie z betonowym słupem. Co najciekawsze, nawet z najgorszej kraksy nasze auto wychodzi bez rysy na błyszczącym lakierze.



Jazda na skróty czasem się opłaca. Uważamy, aby nie ominąć punktu kontrolnego

W czasie jazdy słuchamy dynamicznej muzyki rockowej. Utwory zostały dobrze dobrane i nie zagłuszają ryku silnika ani odgłosów kamieni uderzających o nadkola samochodu. Niestety gra jest w całości po angielsku.



Pojedynek kaktusa z samochodem kończy się remisem. Oba są niezniszczalne. Terenówka nie odnosi żadnych uszkodzeń, nawet wtedy, gdy z wielką prędkością uderza w ścianę budynku

Gra strategiczna na PC | Oto historia jak z baśni: szamanka zostaje boginią

TREŚĆ GRY

Kierując krokami młodej szamanki, ruszamy na podbój świata. Nasza moc zależy od liczby wyznawców, więc staramy się pozyskać ich jak najwięcej. Za pomocą czarów nawracamy dzikusów i zakładamy wioski. Podbijamy też osiedla zamieszkane przez wrogie plemiona, pokonujemy inne szamanki i przejmujemy ich moce. Magiczne formuły i sekrety konstruowania bu-

dynków są ukryte w kamiennych posagach, do których wysyłamy wyznawców.

Gdy nasze imperium się rozrasta, akcja toczy się w coraz bardziej odległych miejscach i trudno nam zarządzać państwem. Co gorsza nasi ludzie są bezmyślni i jeśli nie wydajemy im rozkazu, przyglądają się, jak wróg niszczy osadę.

TECHNIKA

Grafika jest przeciętna, bo gra działa w rozdzielczości 800 na 600 punktów i obsługuje tylko podstawowe funkcje akceleratorów 3D. Mimo to trójwymiarowy świat prezentuje się ciekawie. Sterowanie jest

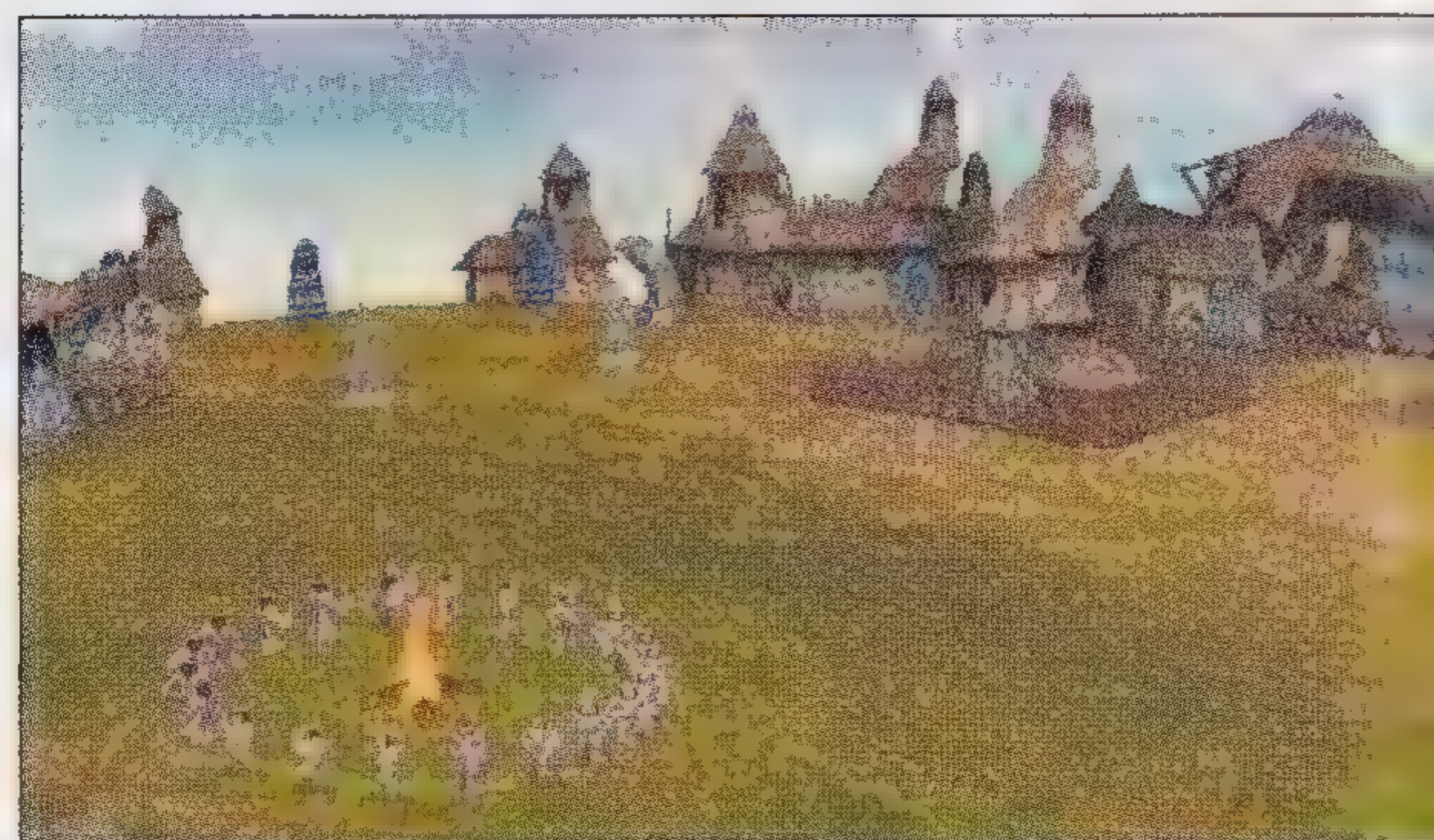
niestety utrudnione, bowiem funkcje przycisków myszki zmieniają się w zależności od wybranego obiektu.

WERDYKT

Pomimo przestarzałej grafiki Populous to ciekawa i oryginalna gra strategiczna, przy której dobrze się bawimy.



Wskazujemy tylko plac budowy, a nasi poddani sami wyrównują teren i karczują drzewa



Wojów zbieramy przy ognisku – dzięki temu łatwo ich odnajdujemy

Populous: The Beginning

INFORMACJE O PRODUKCIE

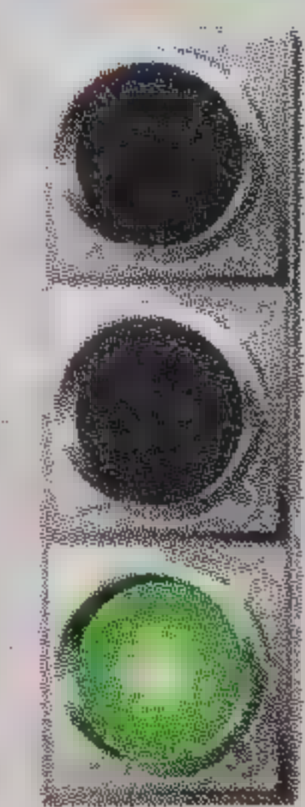
Producent	Bullfrog
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	29,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 166, 16 MB
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla czterech graczy

WYNIKI TESTU

Poziom trudności	średni
Instrukcja	mierna (plik pdf)
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak



Ocena:



bardzo dobra

Populous: The Beginning



4x4 Evolution

INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Take 2 Interactive
Polski wydawca	Play it!
Cena	49 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 98/2000/NT
Wymagania sprzętowe	P 200, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla ośmiu graczy

WYNIKI TESTU

Poziom trudności	niski
Instrukcja	mierna (plik pdf)
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



bardzo dobra



Zielona strzałka wskazuje drogę do kolejnego punktu kontrolnego

WERDYKT

Pomimo braku realizmu 4x4 Evolution to dobra gra wyścigowa z ciekawym trybem kariery. W dodatku umieszczono w niej dużo tras i samochodów terenowych, więc roz-

grywka nie nudzi się szybko. Szkoda tylko, że nasze pojazdy wychodzą cało z najgroźniejszych kraks i pozostają bez wgnieceń, nawet gdy brutalnie spychamy przeciwnika z trasy, lub uderzamy w przeszkody. W pudełku z 4x4 Evolu-

tion znajdujemy także drugą grę – Motocross Mania. To wciągające i dynamiczne wyścigi motocyklowe. Miłośnikom wyczynowej jazdy, zawrotnych prędkości i niebezpieczeństw obie gry na pewno przypadną do gustu.

Dune 2000

Gra strategiczna na PC | Odnowiona Dune 2 jest już dzisiaj tylko starożytnym zabytkiem

TRESC GRY

Gra nawiązuje do powieści Franka Herberta. Diuna to pustynna planeta zasobna w cenną przyprawę – melanz. O surowiec walczą trzy rody. Opowiadamy się po jednej ze stron konfliktu. Rozbudowujemy bazę i atakujemy rywali.

TECHNIKA I I

Grafika jest słaba, a jednostki małe i niewyraźne. Pomiedzy misjami oglądamy filmowe

Dune 2000

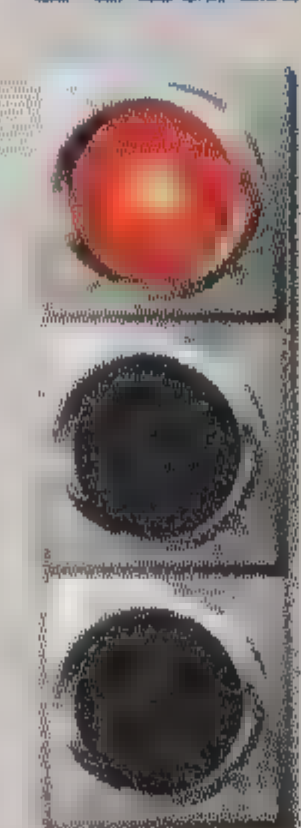
INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Westwood Studios
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	44,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 90, 16 MB
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla dwóch graczy

WYNIKI TESTU

Poziom trudności	niski
Instrukcja	dobra
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	niska
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:

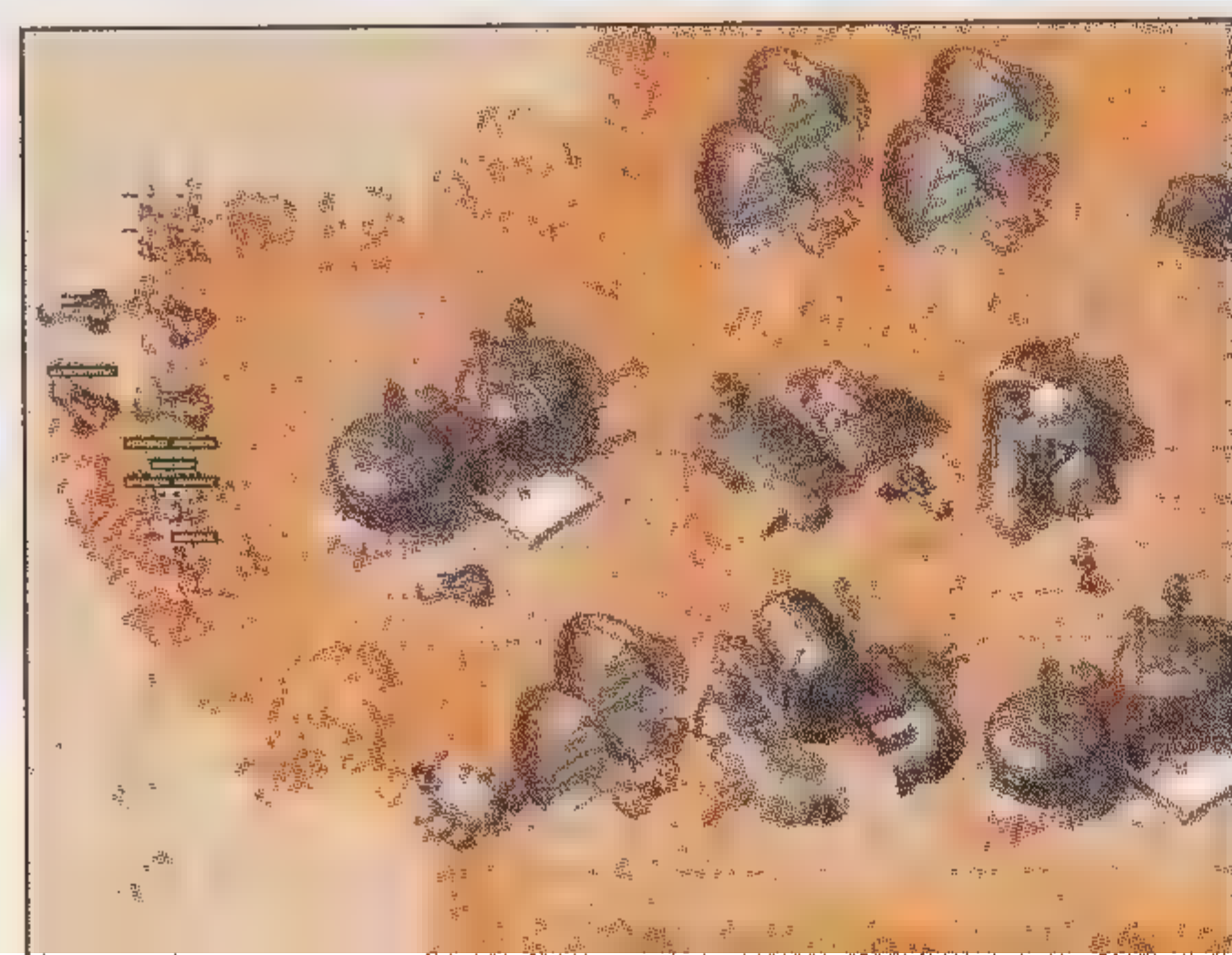


mierna

WERDYKT

wstawki z mglistymi postaciami aktorów. Niestety wszystkie wyglądają archaicznie i nie przystają do poziomu dzisiejszych gier strategicznych.

Dune 2 dała początek strategiom czasu rzeczywistego, ale dziś jest już zbyt przestarzała.



Nasze bazy wznosimy na skale, bo w piasku grasują ogromne czerwone zdolne polknąć czołg

Lemmingi: Rewolucja

Gra logiczna na PC | Podstępne łasice uwięziły lemmingi, ale nieustępliwe małe stworki planują ucieczkę. Przychodzimy im z pomocą

TRESC GRY

Dowodzimy oddziałem lemmingów, które nieustannie wędrują przed siebie. Stworki chcą dotrzeć do balonu i odlecieć na kolejny etap gry. Niestety droga do celu jest skomplikowana: pokonujemy przepaście, ogniste jeziora i ściany. Na nasz rozkaz lemming zamienia się w budowniczego, kopacza lub alpinistę. Dzięki temu otwieramy pozostałym drogę do wyjścia. Wygrywamy, gdy do celu dociera określona liczba stworków.

Etapy układają się w rozgałęziające się drzewko, zatem mamy dostęp do coraz większej liczby plansz. Dzięki temu omijamy te, które są dla nas zbyt trudne. Czasami dowodzimy lemmingami z ciekawych

plemion: na przykład wodnych lub lawowych. Ich specjalne umiejętności pomagają nam pokonać dany etap.

TECHNIKA I I

Zabawa toczy się w barwnym, trójwymiarowym świecie, ale jakość grafiki jest przeciętna.

Sterowanie jest wygodne. Wybieramy zawód i klikamy na lemminga, który będzie go wykonywał. W grze liczy się przede wszystkim precyzyjne wydawanie rozkazów.

WERDYKT

Oto gra logiczna, w której pomysłowość i precyzja są kluczem do sukcesu. Kupując ją, dostajemy też grę w łamigłówki: Zagadki Iwa Leona.



Lemmingi wodne różnią się od zwykłych przedstawicieli gatunku kolorem ubranka i umiejętnością spacerowania po wodzie

Lemmingi: Rewolucja

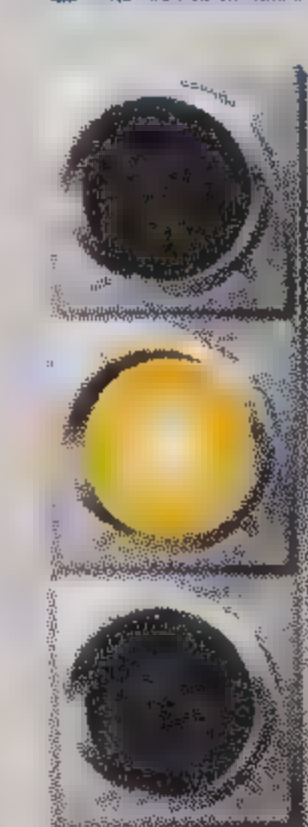
INFORMACJE O PRODUKCIE

Producent	Take 2 Interactive
Polski wydawca	Play it!
Cena	49 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98/2000
Wymagania sprzętowe	P 266, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak

WYNIKI TESTU

Poziom trudności	średni
Instrukcja	mierna
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



dobra

Stunt GP

Gra wyścigowa na PC | Karkołomne skoki, pętle i poślizgi to sztuczki, po których zwykle auto trafia na złom. Dzięki poradnikowi **GIER** nasz samochodzik wychodzi z nich bez szkody

Pełna wersja gry na płycie CD

NAJWAŻNIEJSZE

INFORMACJE

Instalujemy i usuwamy grę



1 Włączamy nasz komputer i wkładamy do czytnika CD-ROM płytę dołączone do tego numeru **GIER**. Program instalacyjny uruchamia się automatycznie. Na ekranie pojawia się menu.

2 Jeśli program płyty nie zaczął działać samoczynnie, uruchamiamy go ręcznie. W tym celu na pulpicie Windows dwukrotnie klikamy na **Mój komputer**. Otwiera się okno, w którym klikamy na ikonę:



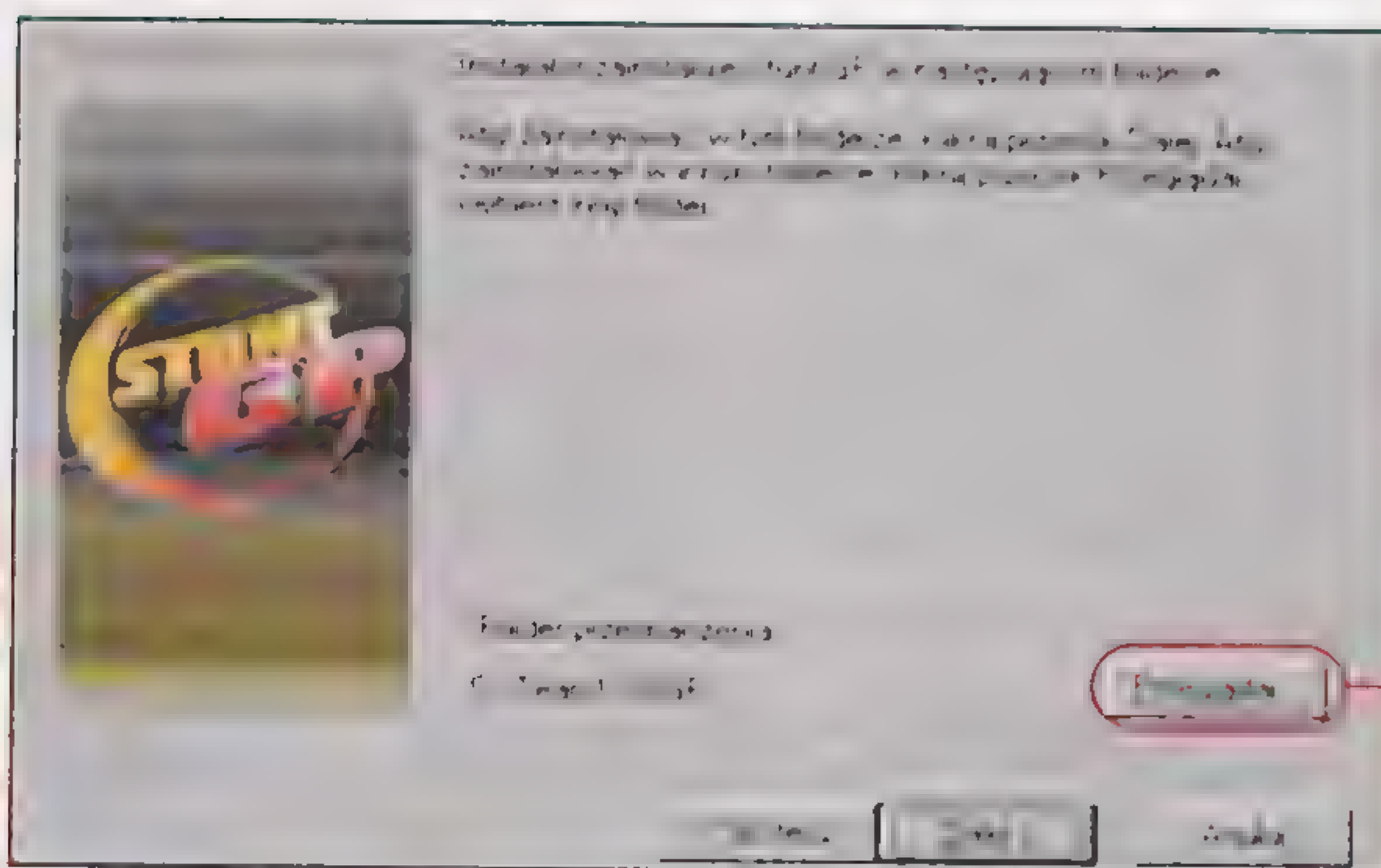
Teraz klikamy dwa razy na ikonę:



3 Testujemy komputer, aby sprawdzić, czy jego parametry spełniają wymagania gry. Klikamy na przycisk. Po chwili w oknie pojawiają się wyniki testu. Semafor sygnalizuje, czy da się grać. Czerwona lampka oznacza, że komputer jest za wolny. Lampka żółta ostrzega: gra będzie

	Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	233 MHz	
Ilość pamięci RAM	64 MB	
System operacyjny	Windows 98	
Karta grafiki	Akcelerator 3D	
Wersja DirectX	7.0	
Karta dźwiękowa	jest	
Szybkość napędu CD-ROM	8x	
Miejsce na dysku	295 MB	

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry



działać, ale animacje nie będą płynne. Zielona oznacza, że nasz pecet spełnia wymagania gry.

4 Zamykamy okno, klikając na przycisk.

5 Aby zainstalować grę, klikamy na przycisk. Na ekranie pojawia się okno programu instalacyjnego. Klikamy na

przycisk i jeśli chcemy, wybieramy folder, do którego program ma skopiować pliki z gry. Po wybraniu folderu dwa razy klikamy na. Rozpoczyna się instalacja.

6 Po zakończeniu kopiowania plików instalator pyta nas, czy chcemy umieścić skrót do gry na pulpicie. Jeśli się zgadzamy, klikamy na.

7 Gdy pojawia się komunikat o zakończeniu instalacji, klikamy na. Gra została

Rada GIER: Aby ponownie uruchomić płytę znajdującą się w napędzie CD-ROM, klikamy na ikonę napędu prawym przyciskiem myszy, a następnie z menu, które się rozwija, wybieramy opcję **Autoodtwarzanie**.

poprawnie zainstalowana na naszym pececie.

8 Aby zamknąć menu płyty **GIER**, klikamy na w prawym górnym rogu. Jeśli chcemy, uruchamiamy grę.

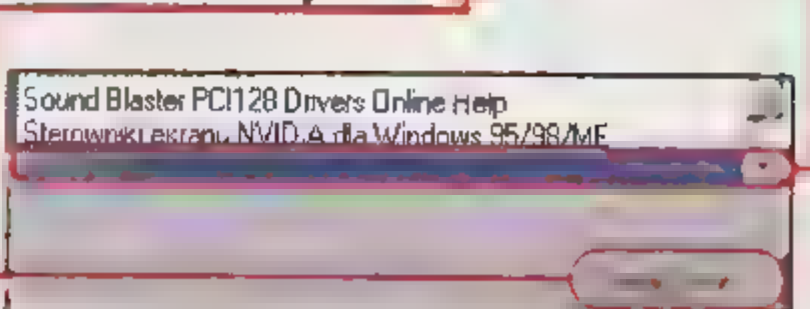
Usuwanie gry Stunt GP

Uwaga! By zachować zapisane stany gry, przed odinstalowaniem Stunt GP kopiujemy z głównego katalogu gry w bezpieczne miejsce folder **Save** z całą zawartością.

1 Na pulpicie klikamy dwukrotnie na **Mój komputer**. Następnie klikamy dwa razy na, a potem na.



2 Zaznaczamy Stunt GP i klikamy na.



3 Otwiera się okno programu usuwającego grę. Klikamy na i na.

4 Program usuwa Stunt GP, i kasuje folder, w którym gra została zainstalowana.

Obsługujemy główne menu gry



Po uruchomieniu gry pojawia się menu główne. Klikając na przyciski, wybieramy poszczególne opcje.

- 1 Klikamy na ten przycisk, aby rozpocząć zabawę w trybie dla jednego gracza.
- 2 Wybieramy tę opcję, jeśli chcemy ścigać się z innymi graczami przez internet.
- 3 Tutaj przeglądamy wszystkie części, usprawnienia oraz elementy

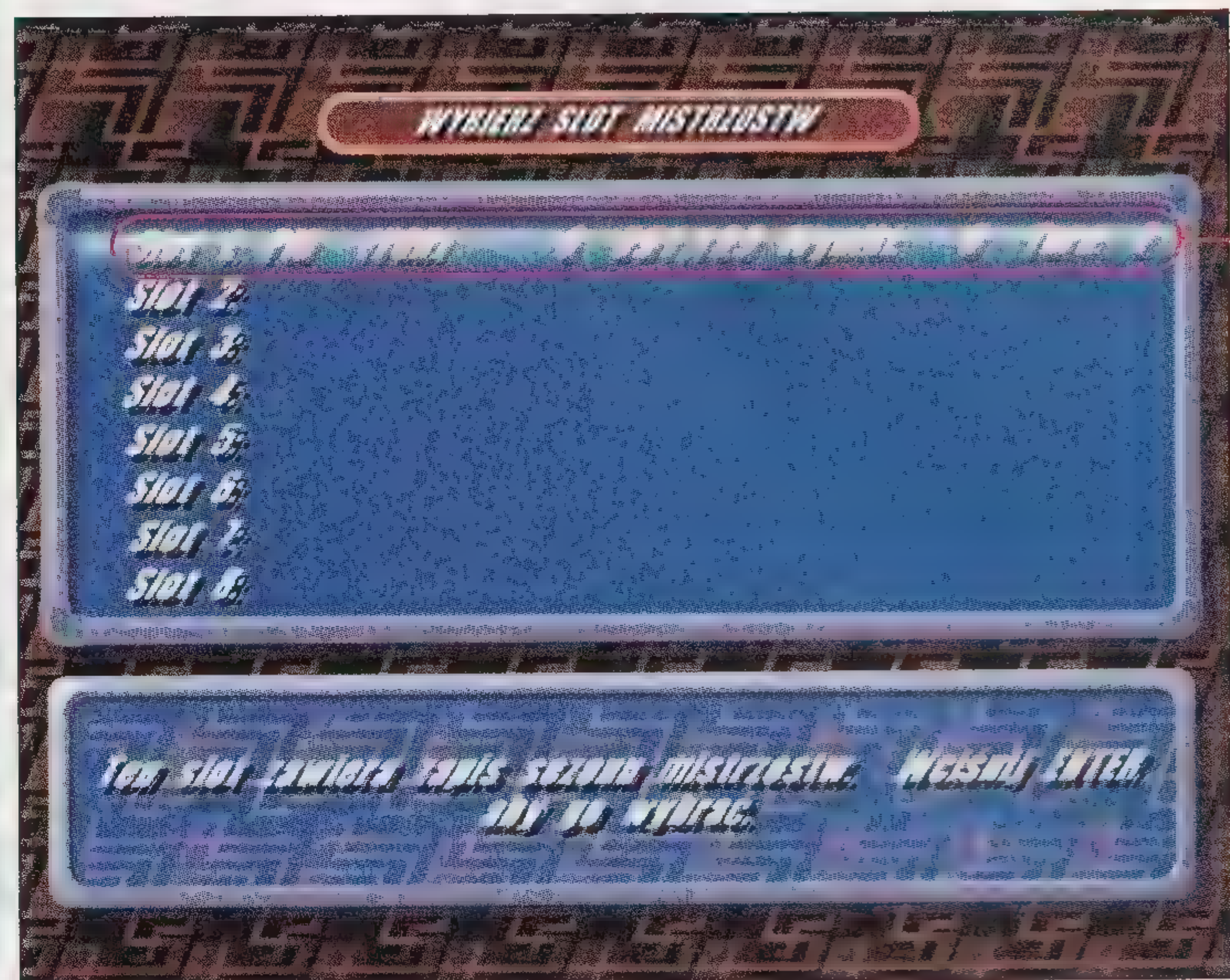
wyposażenia, które daje się zamontować w samochodzikach.

- 4 Po kliknięciu na tę opcję oglądamy listę najlepszych wyników we wszystkich wyścigach.
- 5 Menu, w którym zmieniamy ustawienia grafiki, efektów dźwiękowych i muzyki.
- 6 Klikamy na ten przycisk, aby zakończyć rozgrywkę i wyjść do systemu Windows.

Wczytujemy i zapisujemy stan gry

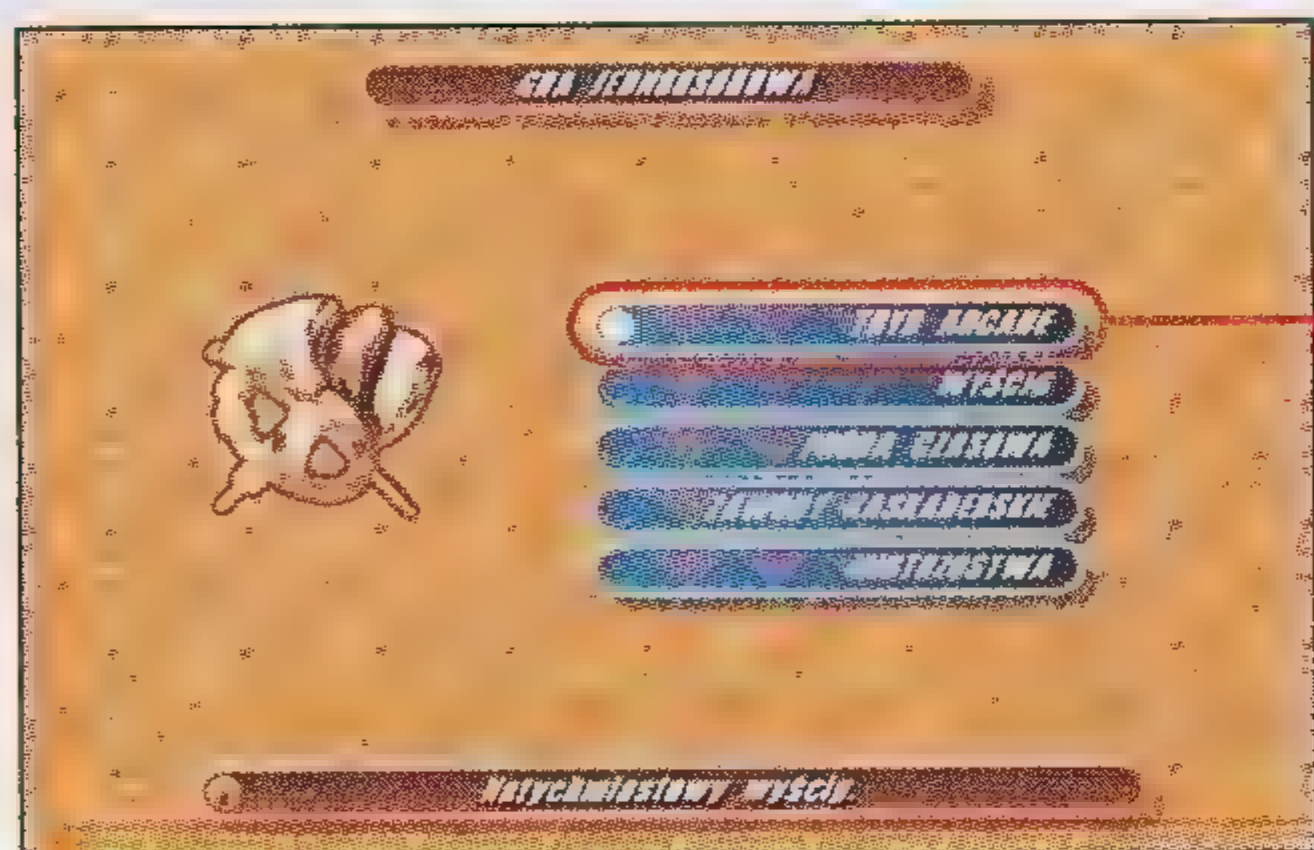
Gra jest zapisywana wyłącznie w trybie mistrzostw. Po każdym ukończonym wyścigu **stan gry zostaje automatycznie zachowany**. Gdy wybieramy **MISTRZOSTWA**, pojawia się ekran z zapisanymi stanami gry. Wciskając [F5] i [F6],

wyberamy zapis. Jeśli wskazujemy puste miejsce, zaczynamy mistrzostwa od początku. Gdy wybieramy miejsce, w którym znajduje się opis rajdu i wciskamy Enter, **wczytujemy zapisany stan rozgrywki**.



Poznajemy tryby rozgrywki

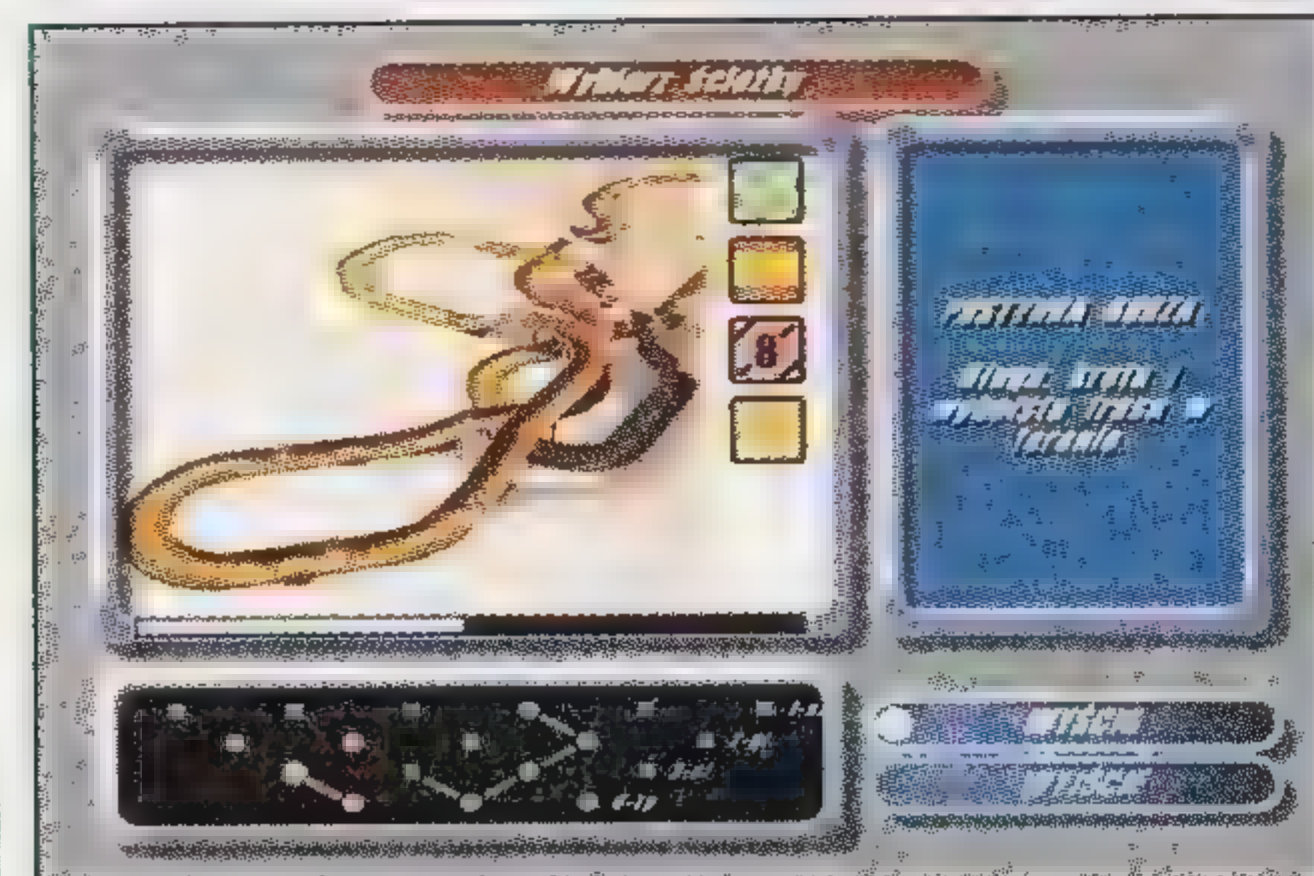
Tryb arcade



- 1 Arcade to tryb zręcznościowy. W zależności od pojazdu ścigamy się na jednej z trzech tras. W tym trybie nie rozbudowujemy auta.

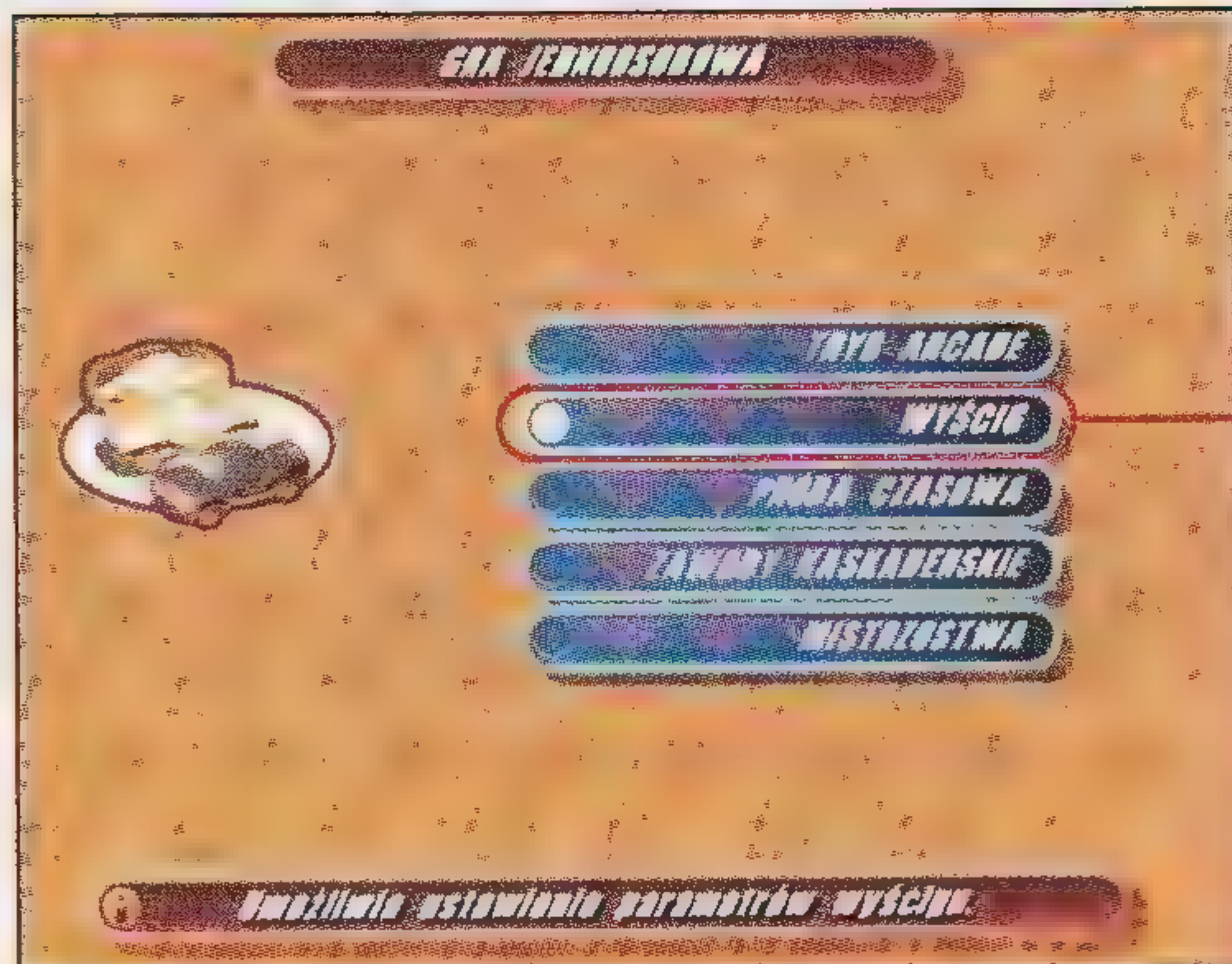


- 2 Po zakończeniu wyścigu oglądamy podsumowanie. Za wykonane triki, zajęte miejsce i osiągnięty czas otrzymujemy nagrody punktowe.



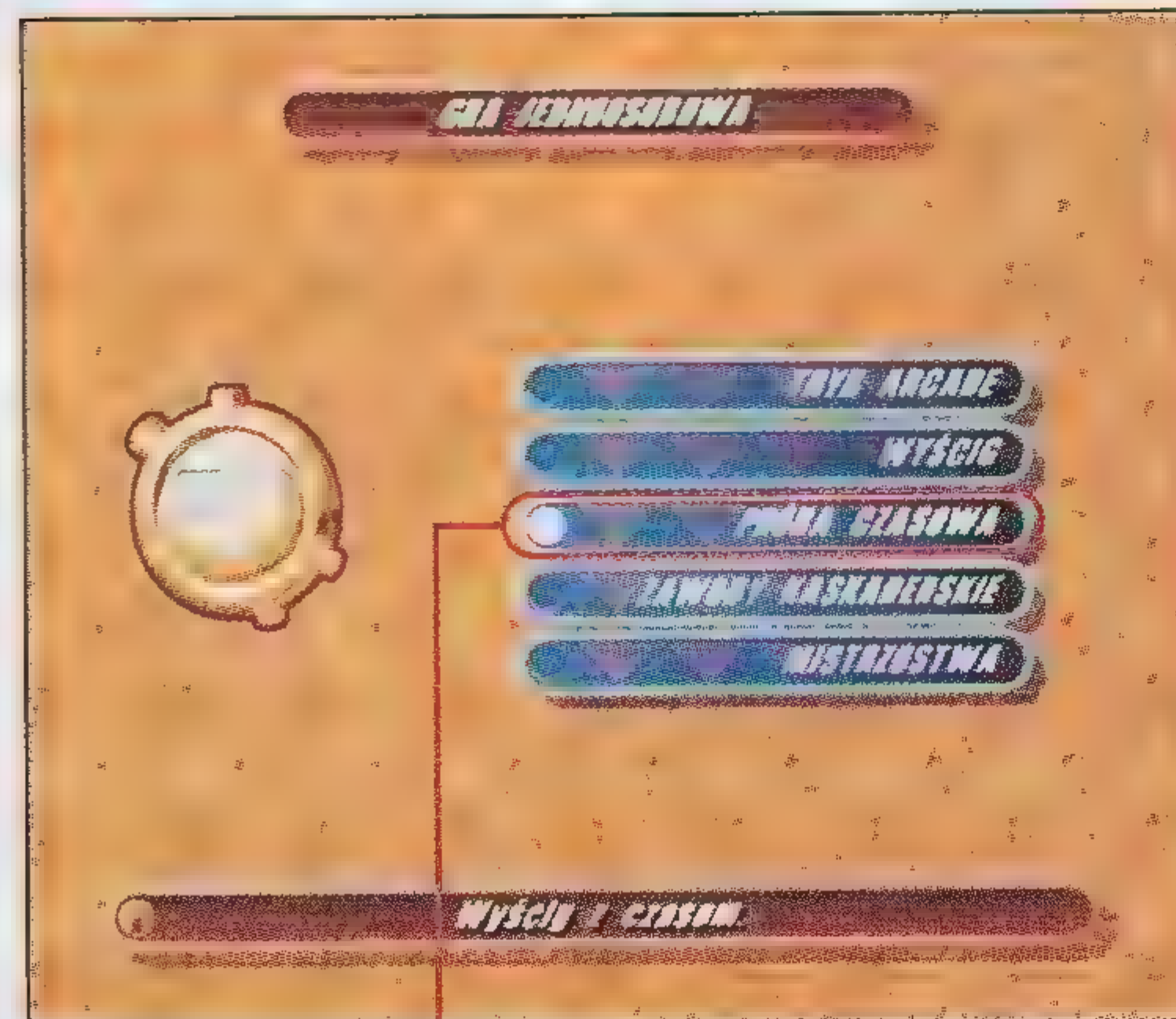
- 3 Aby zdobyć nagrody w trybie arcade, wygrywamy wyścigi na wszystkich trasach. W tym celu jeździmy różnymi samochodami.

Tryb wyścigu



- 1 Jeśli chcemy poćwiczyć na jakiejś trasie, sprawdzić samochód czy po prostu ścigać się na własnych warunkach, wybieramy Wyścig. Czeką nas tutaj dynamiczna rozgrywka.

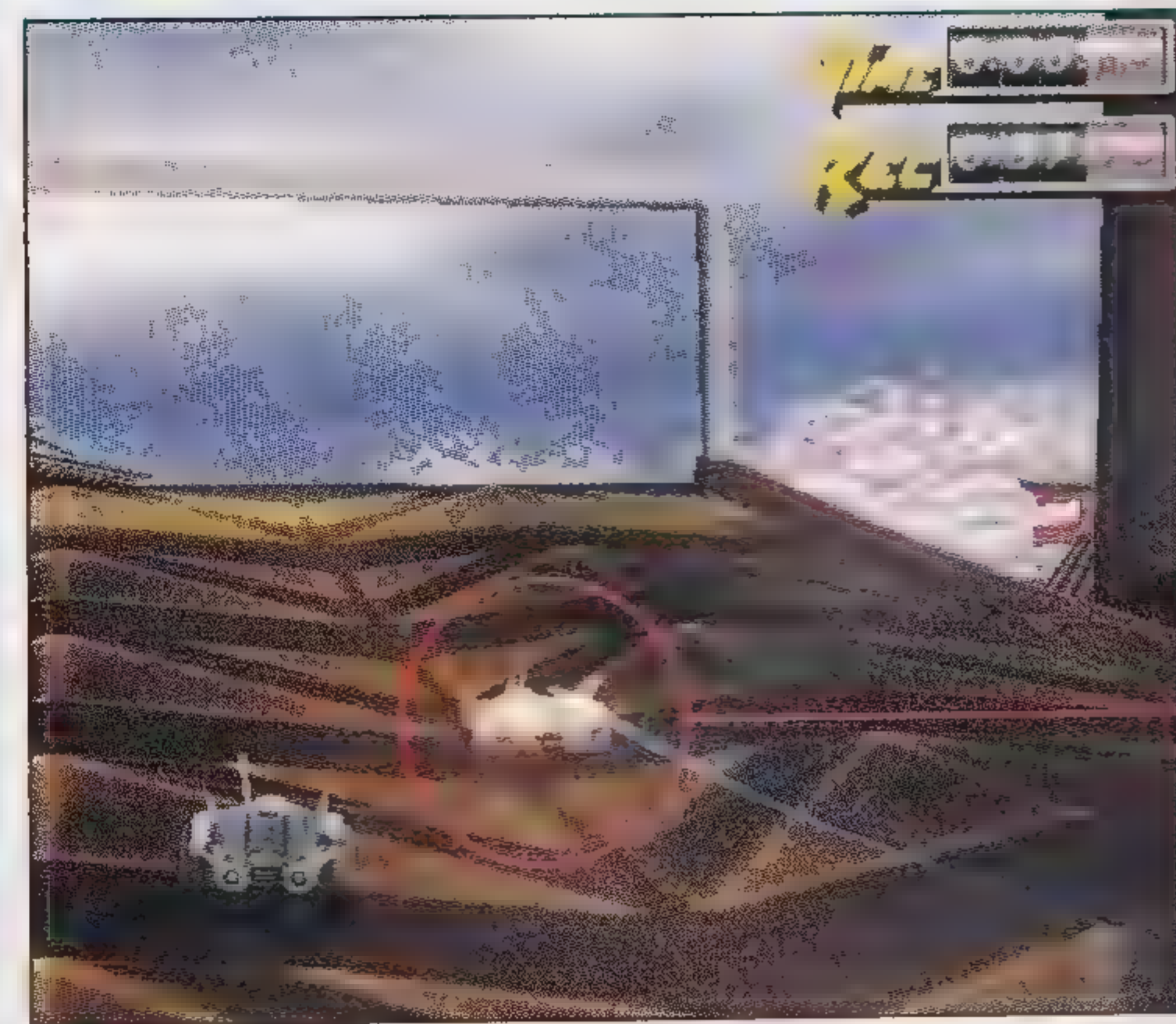
Tryb próby czasowej



- 1 Próba czasowa przeznaczona jest dla zawodowców, którzy walczą na torze o każdą setną część sekundy. Walczymy w niej o najlepszy czas, korzystając z nieograniczonych zasobów dopalacza.



- 2 Wybieramy samochód, trasę, liczbę okrążeń, poziom trudności oraz liczbę przeciwników. Jeśli mamy problemy z którąś trasą w trybie mistrzostw, poznajemy ją w trybie wyścigu.

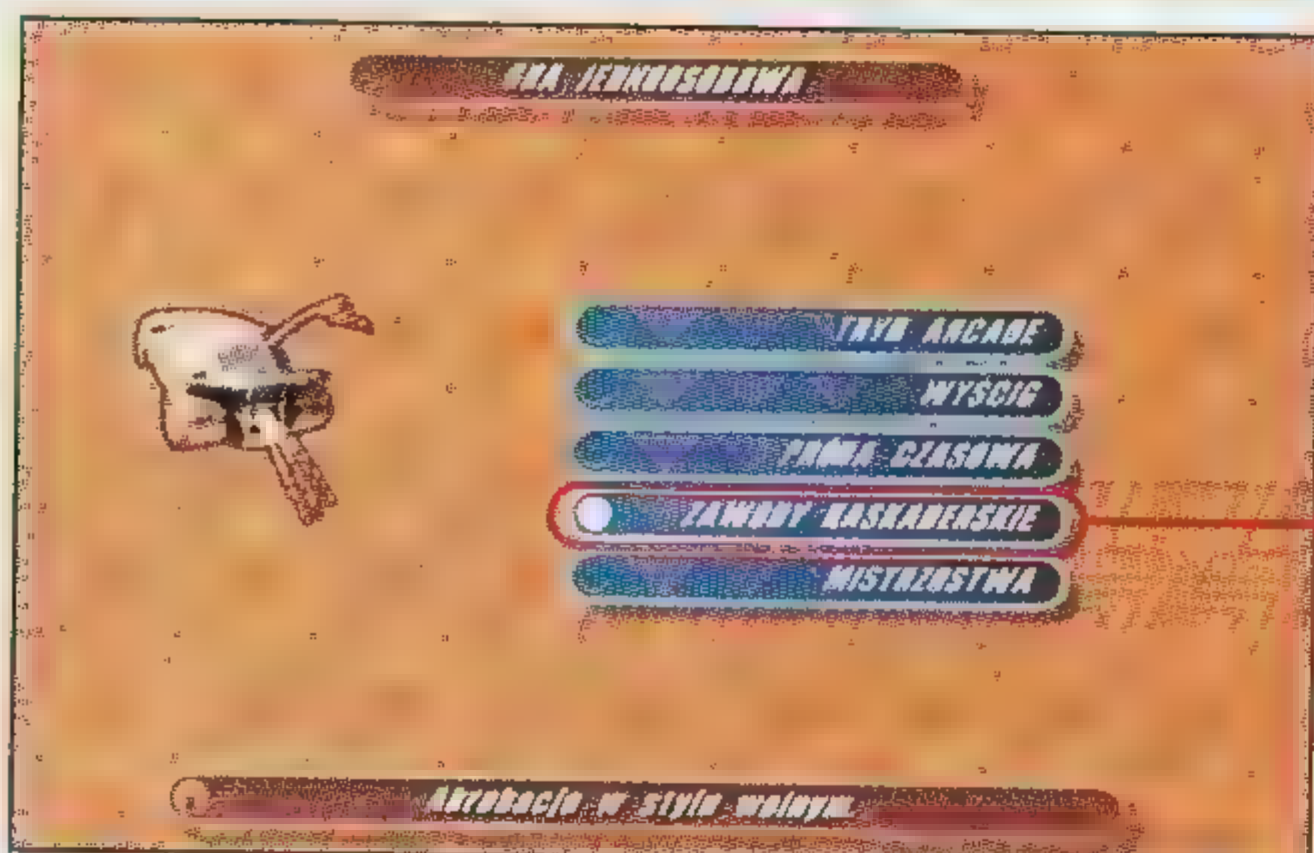


- 2 Podczas próby czasowej nie konkurujemy z innymi kierowcami, ale ścigamy się sami z sobą: widzimy półprzezroczysty samochodzik, który powtarza nasz najlepszy przejazd po danej trasie.

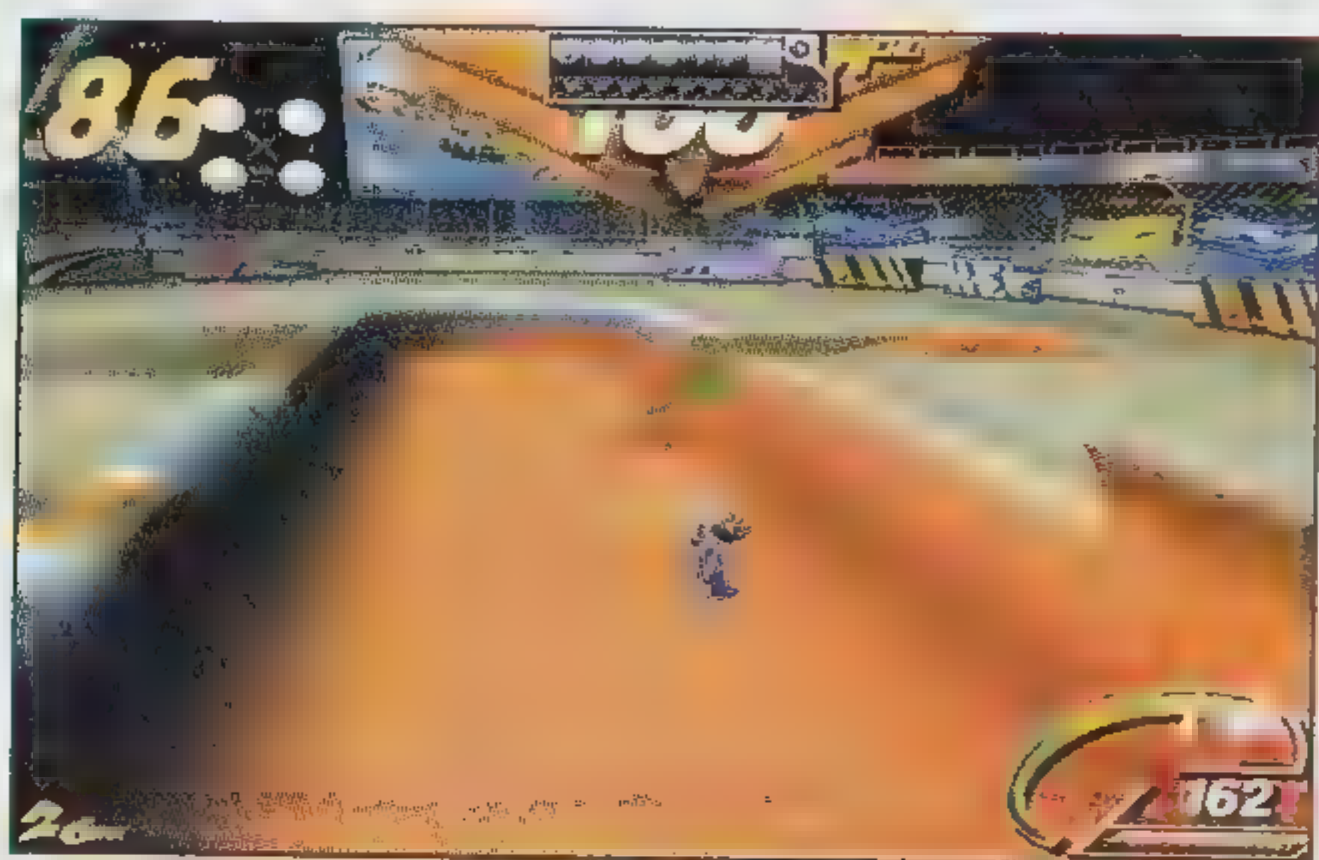
Stunt GP

Poznajemy tryby rozgrywki

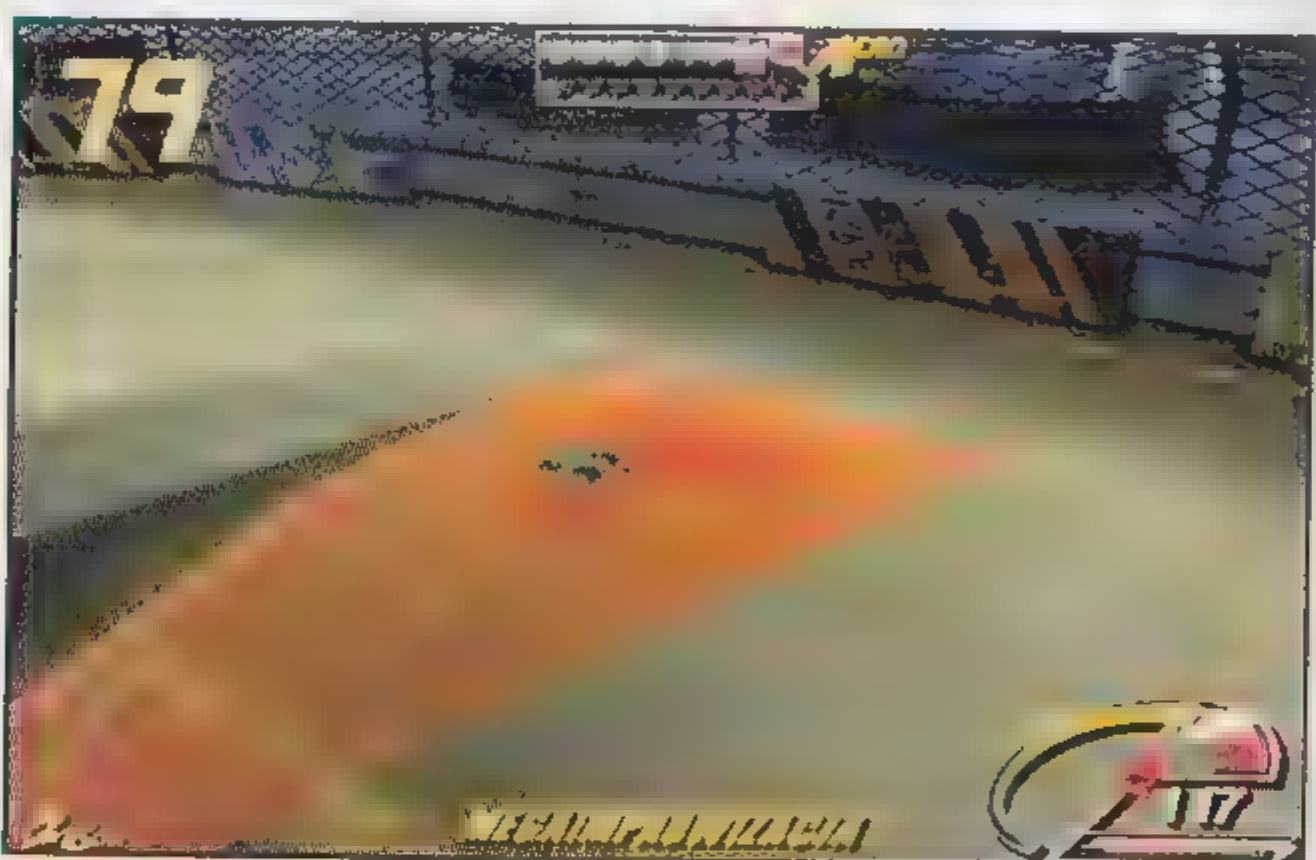
Tryb zawodów kaskaderskich



1 Jeśli chcemy opanować sterowanie, wybieramy zawody kaskaderskie. Mamy 90 sekund na wykonywanie trików.

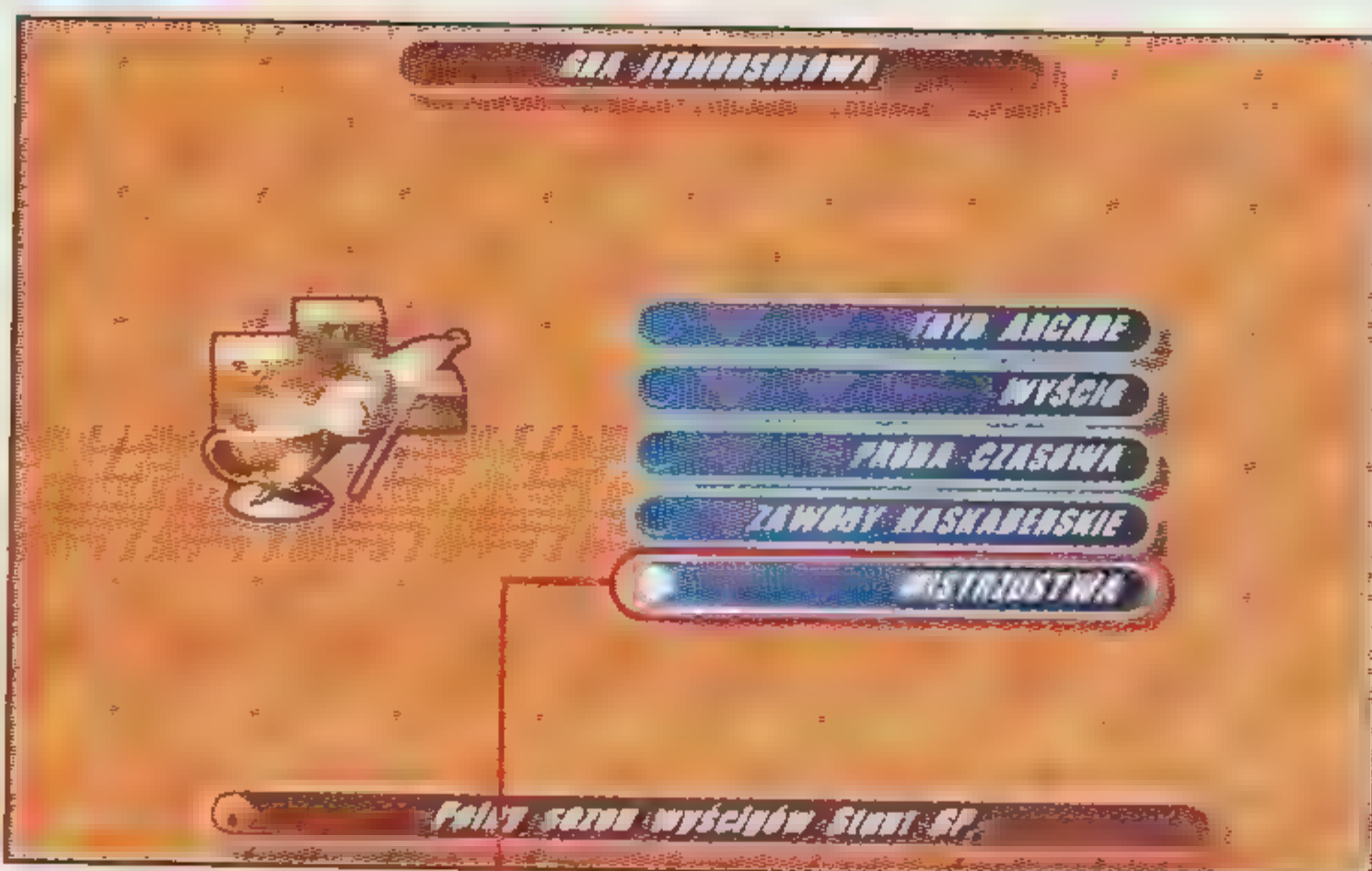


2 Dopalacz działa cały czas, więc bez przerwy wykonujemy szalone triki. Jeździmy w specjalnym basenie i trenujemy skoki na jego krawędziach. To trudne zadanie.



3 Gdy wykonujemy trik, którego nie daje się nazwać (na przykład podwójne salto ze śrubą), zostaje to uznane za improwizację. Mega-improwizacja daje nam wiele punktów.

Tryb mistrzostw



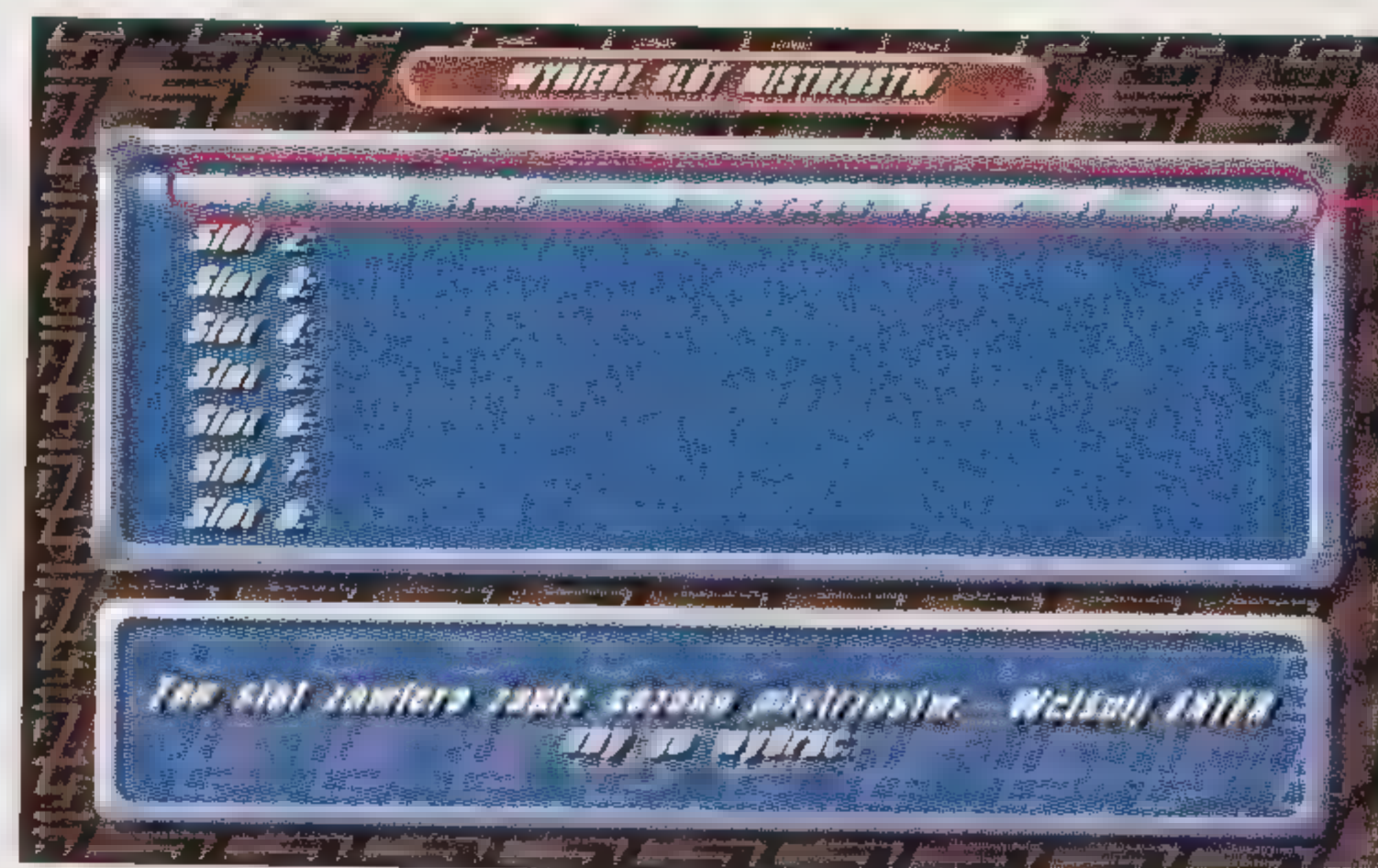
1 Tryb mistrzostw jest najważniejszy w grze. Rozbudowujemy w nim pojazd, a gdy wygrywamy wyścigi, uzyskujemy dostęp do nowych aut i tras.



3 Wybieramy sponsora. Każdy z nich zajmuje się innym rodzajem części do samochodzików i ofiaruje nam różne sumy na początek kariery.



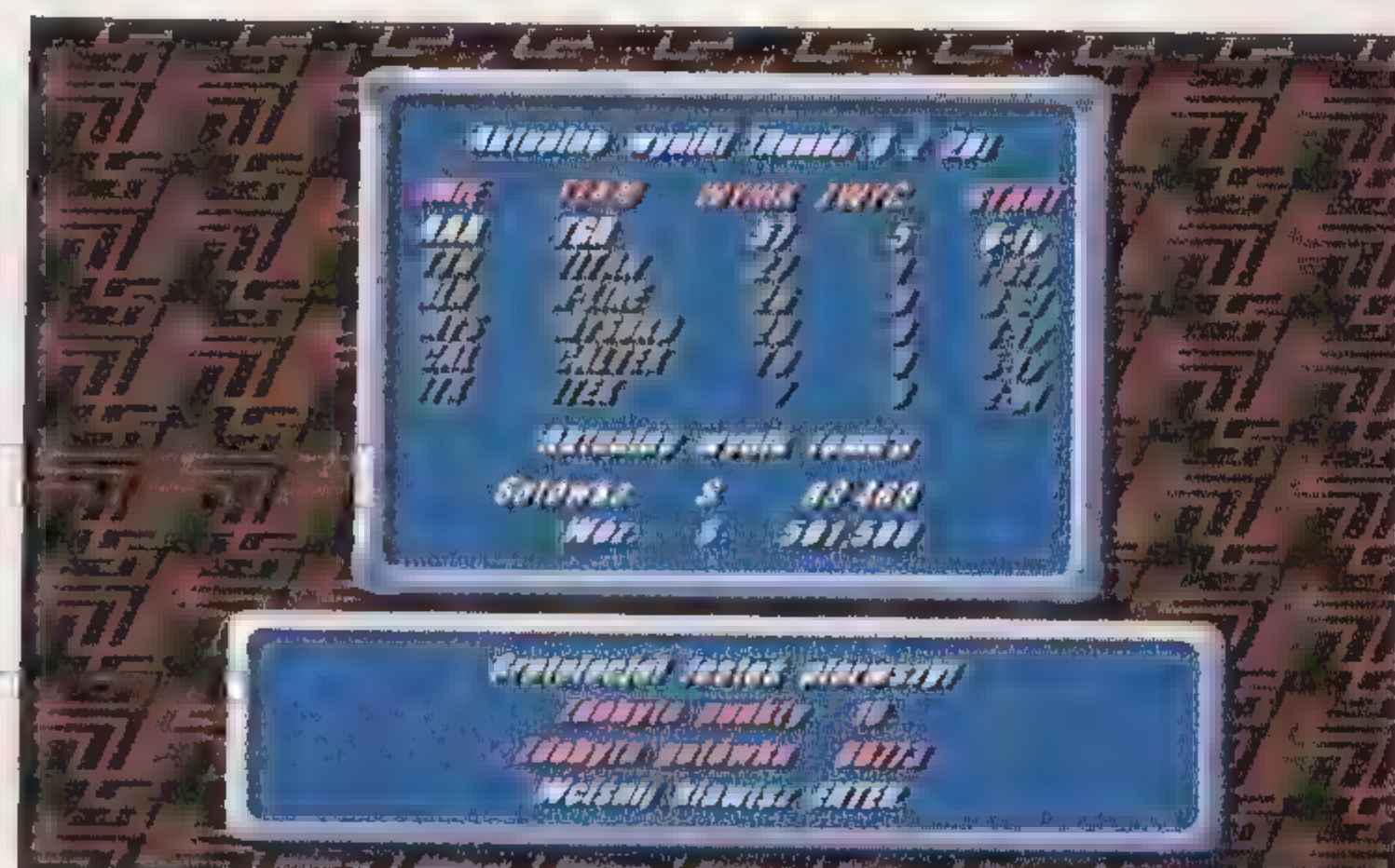
5 Gdy wybieramy 'NASTĘPNY WYŚCIG' (Next Race), przenosimy się do ekranu pokazującego trasę kolejnego wyścigu.



2 Gra umożliwia nam udział w ośmiu mistrzostwach jednocześnie. Przy każdym zapisie widzimy, ile mamy pieniędzy i ile skończyliśmy wyścigów.



4 Przed wyścigiem wymieniamy części pojazdu lub wybieramy inny samochodzik. Oglądamy też tabelę z punktami zdobytymi w mistrzostwach.



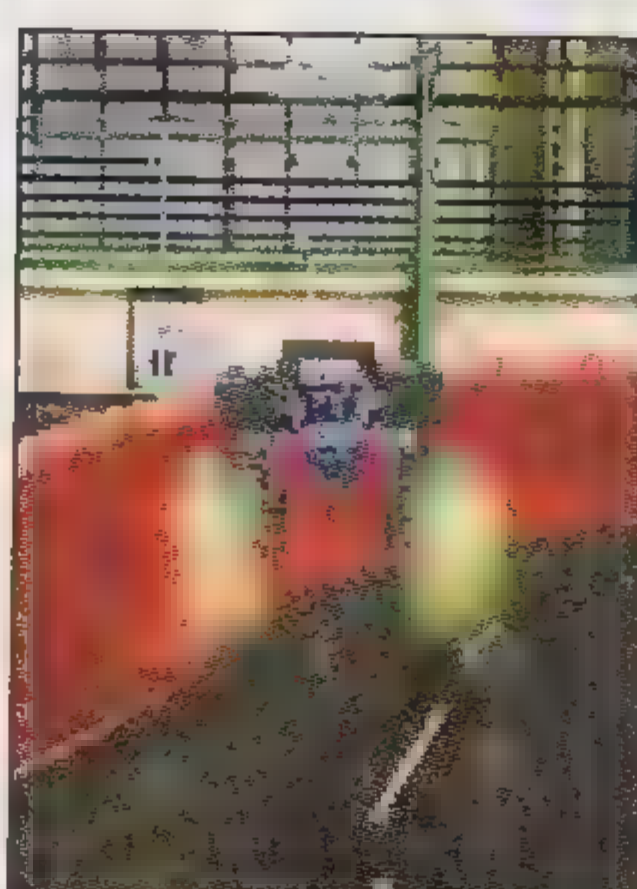
6 Po wyścigu sprawdzamy, ile zdobyliśmy podczas niego punktów i ile pieniędzy zarobiliśmy.

Jeździmy różnymi typami samochodów

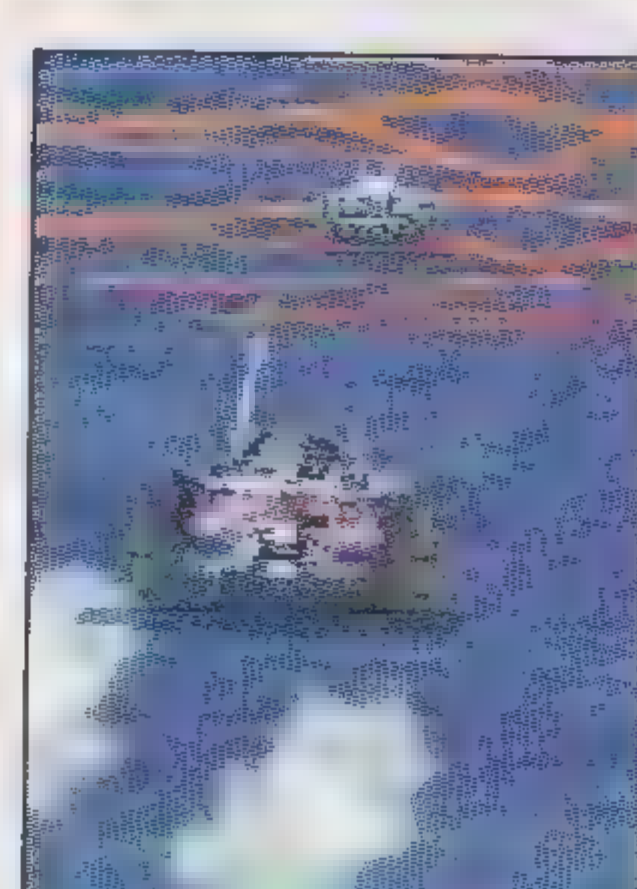
Wraz z postępami w grze otrzymujemy dostęp do **nowych modeli**. Aby zdobyć wszystkie, kończymy grę w trybach **arcade** i **mistrzostw**.



1 Firma Dziękę resorom produkuje terenówki. Są powolne, ale dobrze trzymają się trasy i mają miękkie amortyzatory. Te autka są ciężkie i z łatwością wypychają inne z trasy. Niestety nie nadają się do jazdy kaskaderskiej.



2 Pionierzy przestworzy to najlepsza zdaniem **GIER** firma. Jej samochody przeznaczone są głównie do jazdy kaskaderskiej, ale też łatwo nimi sterować. Po rozbudowie umożliwiają wykonywanie karbowolnych trików. To zwinne i przyjemne w prowadzeniu wozy.



3 Demony szybkości to specjaliści od szybkich maszyn. Ich wozy przeznaczone są do jazdy wyścigowej. Są zwinne, ale słabo trzymają się podłoża i bardzo powoli wykonują obroty. Jeśli jednak lubimy jazdę na czas, to Demony szybkości stanowią zdecydowanie najlepszy wybór.

Kupujemy wyposażenie

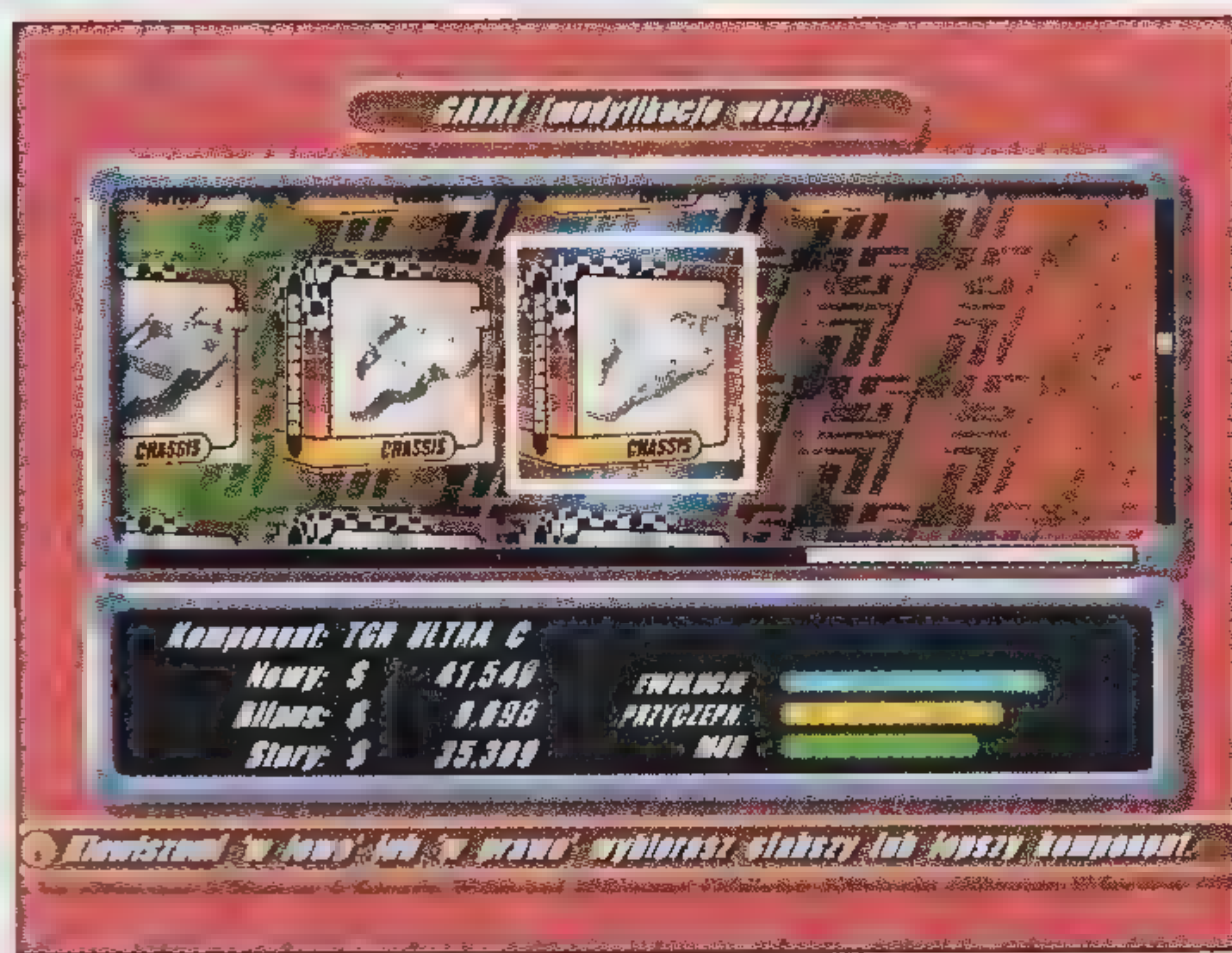
W trybie mistrzostw dokupujemy **nowe wyposażenie** do naszego wozu. Wybór części do nabycia zależy od tego, jakim samochodzikiem jeździmy. W droższych pojazdach montujemy więcej części lepszej jakości.



1 Amortyzatory odpowiadają za zachowanie naszego minipojazdu w wypadku twardego lądowania. Upadki z dużej wysokości często kończą się utratą stabilności. Lepsze amortyzatory skuteczniej nas przed tym chronią.



4 Lepszy, mocniejszy silnik zwiększa przyspieszenie i szybkość maksymalną, ułatwia też wykonywanie trików. Niestety to jedna z najdroższych części.

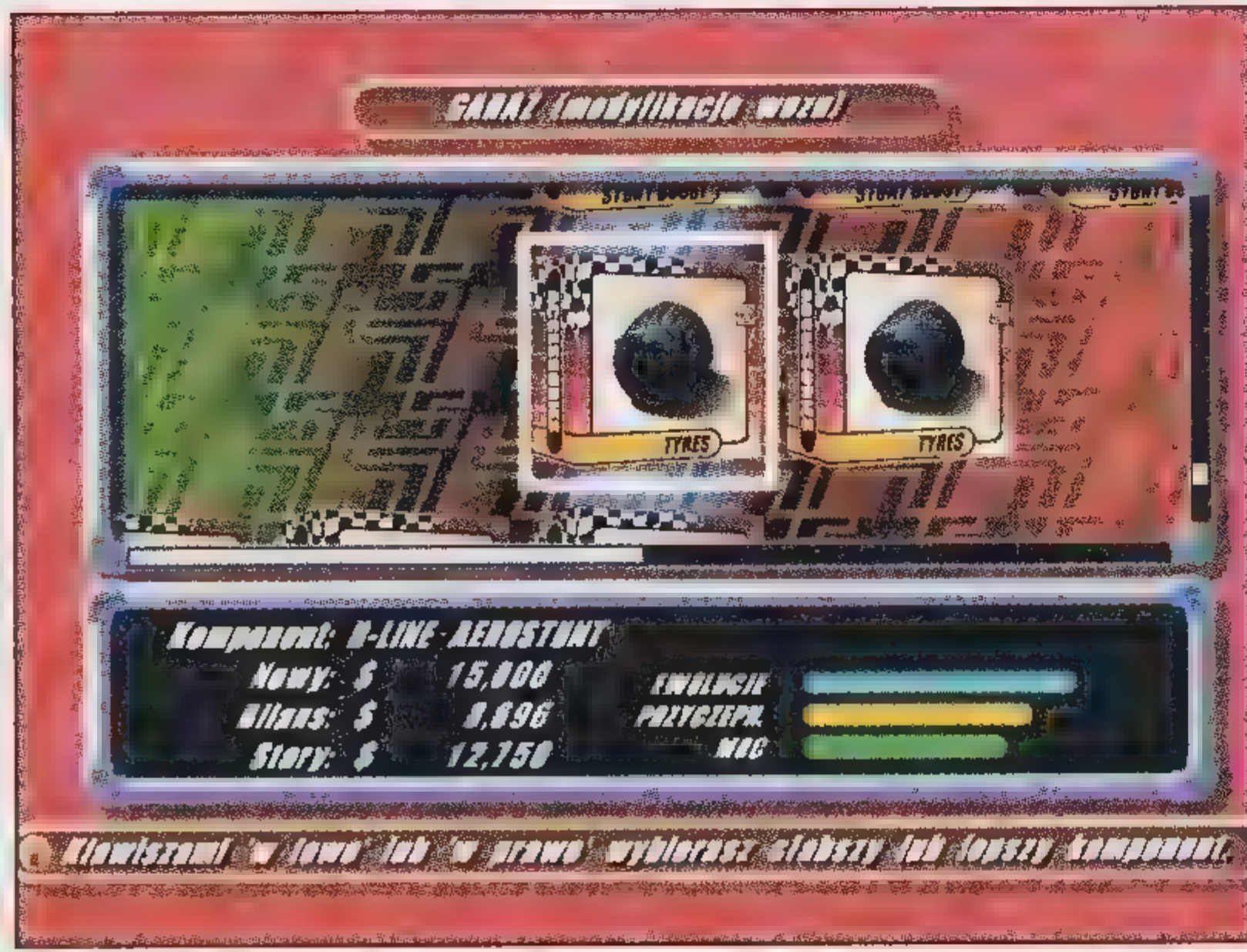


5 Materiał, z którego wykonane jest podwozie, wpływa na ciężar naszego autka. Im cięższy pojazd, tym trudniej go się prowadzi.

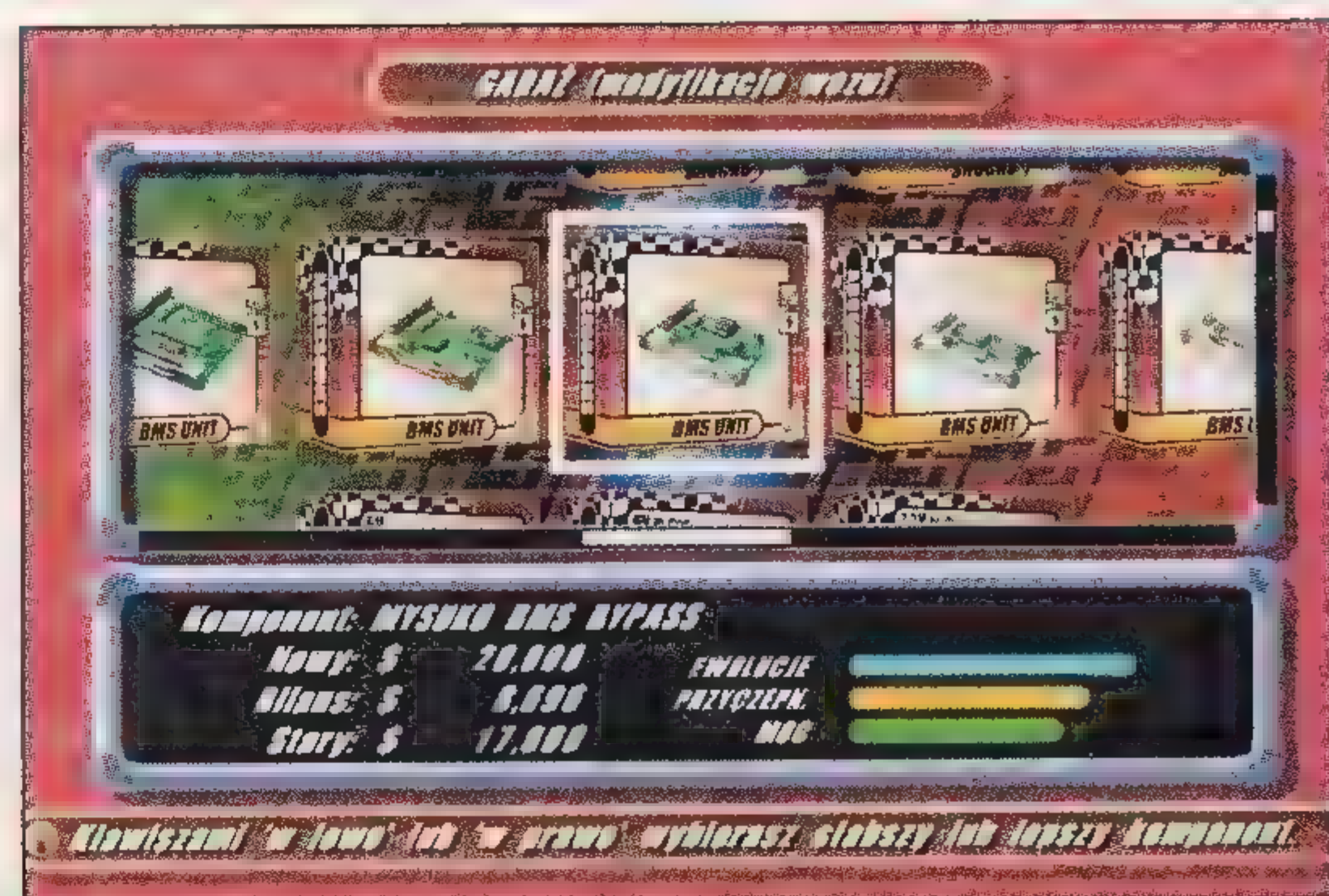


7 Skrzynia biegów podobnie jak silnik zwiększa moc i możliwości wykonywania trików. To jeden z zakupów, po którym nasz samochodzik zachowuje się jak nowy. Skrzynia biegów jest tańsza niż silnik, a daje podobne efekty.

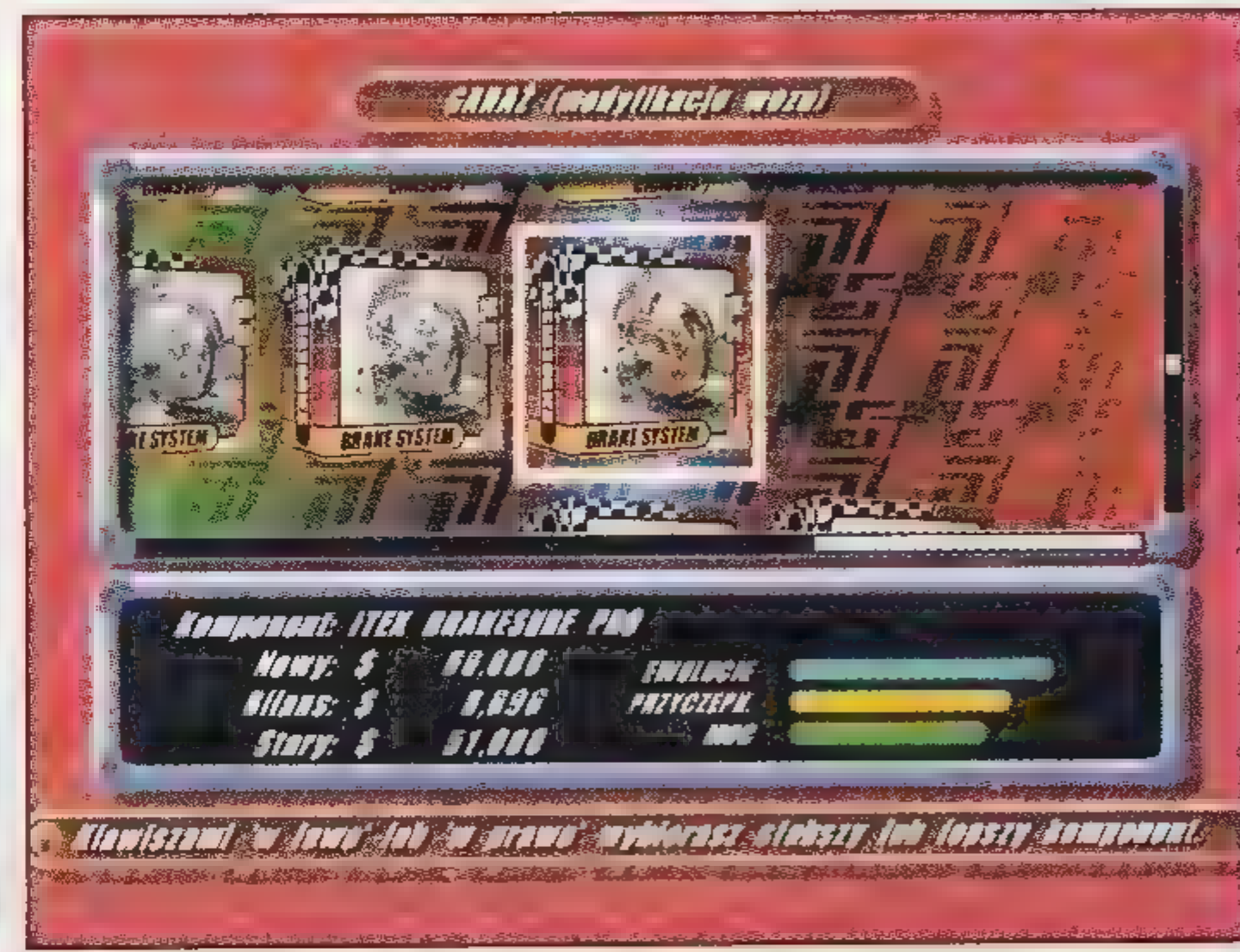
9 Opony dobieramy do naszego stylu jazdy. Im są gładsze, tym większą prędkość maksymalną osiągamy. Dzieje się to jednak kosztem przyczepności – autko częściej się ślizga, więc w trybie wyścigu testujemy, na jakich gumach jeździ się nam najlepiej.



2 Jednostka centralna pojazdu wpływa na sterowność. Im lepszy model, tym łatwiej nam kontrolować samochodzik. Dobra jednostka jest bardzo ważna. To jeden z pierwszych zakupów, na które oszczędzamy pieniądze.



3 Dobre baterie pozwalają nam dłużej wykorzystywać dopalacze, bez konieczności martwienia się o zapas energii. Usprawnione akumulatory do naszego samochodzika to również jedna z pierwszych pozycji na liście zakupów.

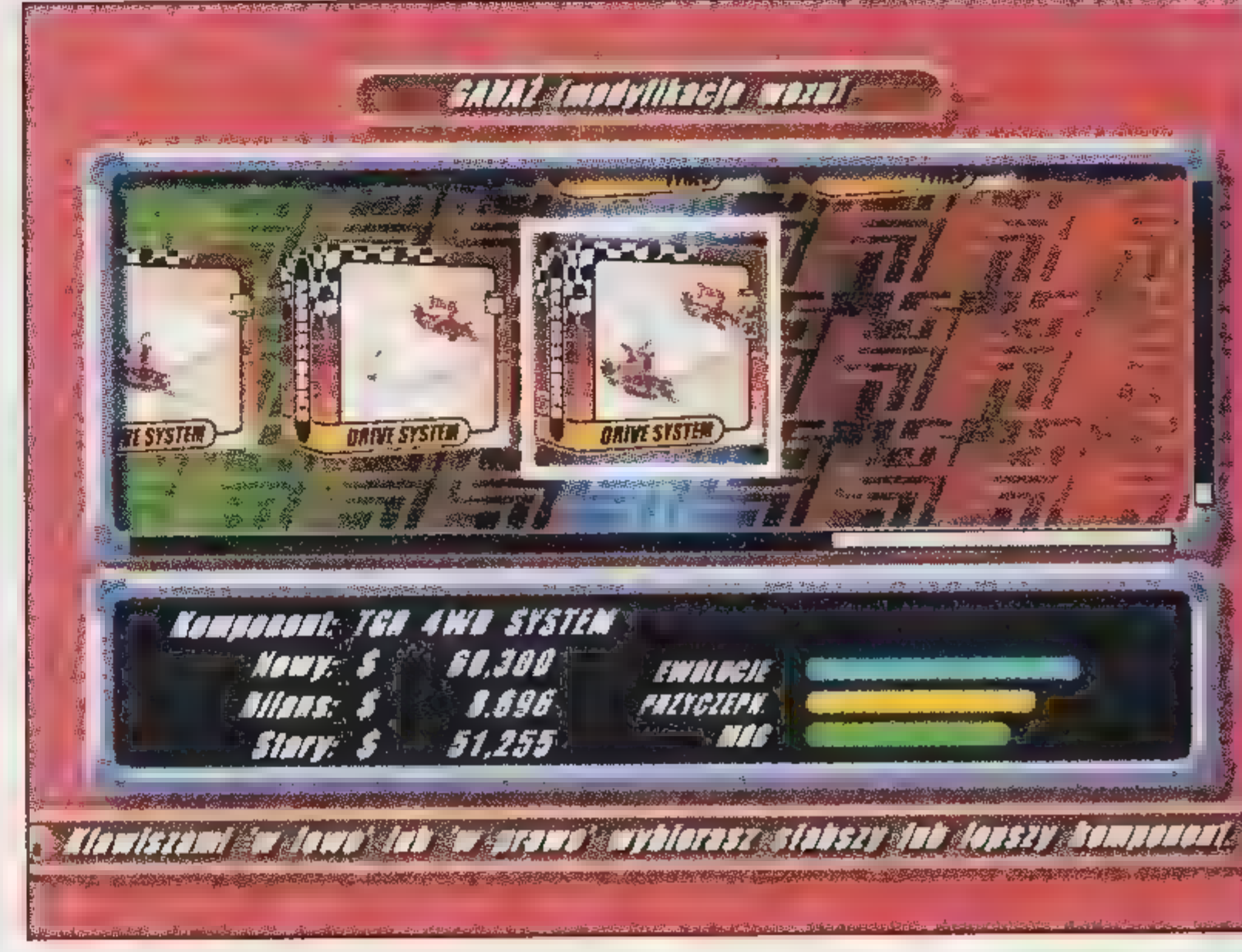


6 Dobre hamulce ratują naszą skórę przed wypadkiem, a także zwiększają przyczepność pojazdu na zakrętach. Wymieniamy je jako jedno z ostatnich.



8 W pewnym momencie decydujemy się na zakup lepszego dopalacza. Zużywa tyle samo energii co starszy model, ale daje lepsze przyspieszenie. Dzięki niemu wykrecamy niesamowite triki i przybywamy na metę pierwsi.

10 W samochodzikach stosowane są wszystkie typy napędu. Napęd na przód daje nam lepszą sterowność, zaś na tył – większe przyspieszenie i prędkość. Z kolei napęd na cztery koła zapewnia dobrą stabilność przy lądowaniu po skoku.



Stunt GP

Uczymy się prowadzić miniautko

Obsługa pojazdu w czasie wyścigu jest prosta. Wykorzystujemy zaledwie sześć klawiszy – strzałkami skręcamy, a naciskając przyspieszamy i hamujemy. Naciśnięcie klawisza włącza dopalacze, zaś za pomocą klawisza wykonujemy triki i wprowadzamy autko w poślizgi.



1 Na ekranie gry widzimy najważniejsze informacje.

- 1** Ten wskaźnik pokazuje naszą pozycję względem rywali (ale nie na którym miejscu jesteśmy).
- 2** Nasza pozycja w stawce.
- 3** Bieg, na którym jedziemy.
- 4** Czas wyścigu, najlepszy czas

okrążenia oraz liczba okrążeń pokonanych i wszystkich.

- 5** Szybkościomierz i obrotomierz.
- 6** Stan baterii.
- 7** Licznik punktów.
- 8** Zbieramy gwiazdki, łącząc kolejne triki. Im więcej gwiazdek, tym więcej zdobywamy punktów.



2 Naciskając , używamy dopalaczy na prostych i podjazdach. Są najskuteczniejsze, kiedy silnik ma wysokie obroty – wtedy uzyskujemy największe przyspieszenie. Dopalacze pochłaniają mnóstwo energii z baterii auta, więc używamy ich bardzo oszczędnie.

3 Pokonywanie zakrętów nie jest łatwe. W zależności od ostrości zakrętu wchodzimy w niego z odpowiednią prędkością. Ustawiamy się po zewnętrznej i ścinamy zakręt przy wewnętrznej bandzie .



4 Gdy naciskamy klawisz , samochód wpada w poślizg. Jest wtedy niezwykle sterowny, ale łatwo stracić kontrolę nad poślizgiem i wypaść z trasy. Zanim zaczynamy używać tego manewru w prawdziwych wyścigach, długo go ćwiczymy.

Rady doświadczonego kierowcy



1 Podczas startu staramy się utrzymać strzałkę pomiędzy kreskami . Jeśli nam się to udaje, nasze autko wystrzeliwuje do przodu z olbrzymią prędkością, wyprzedzając rywali.



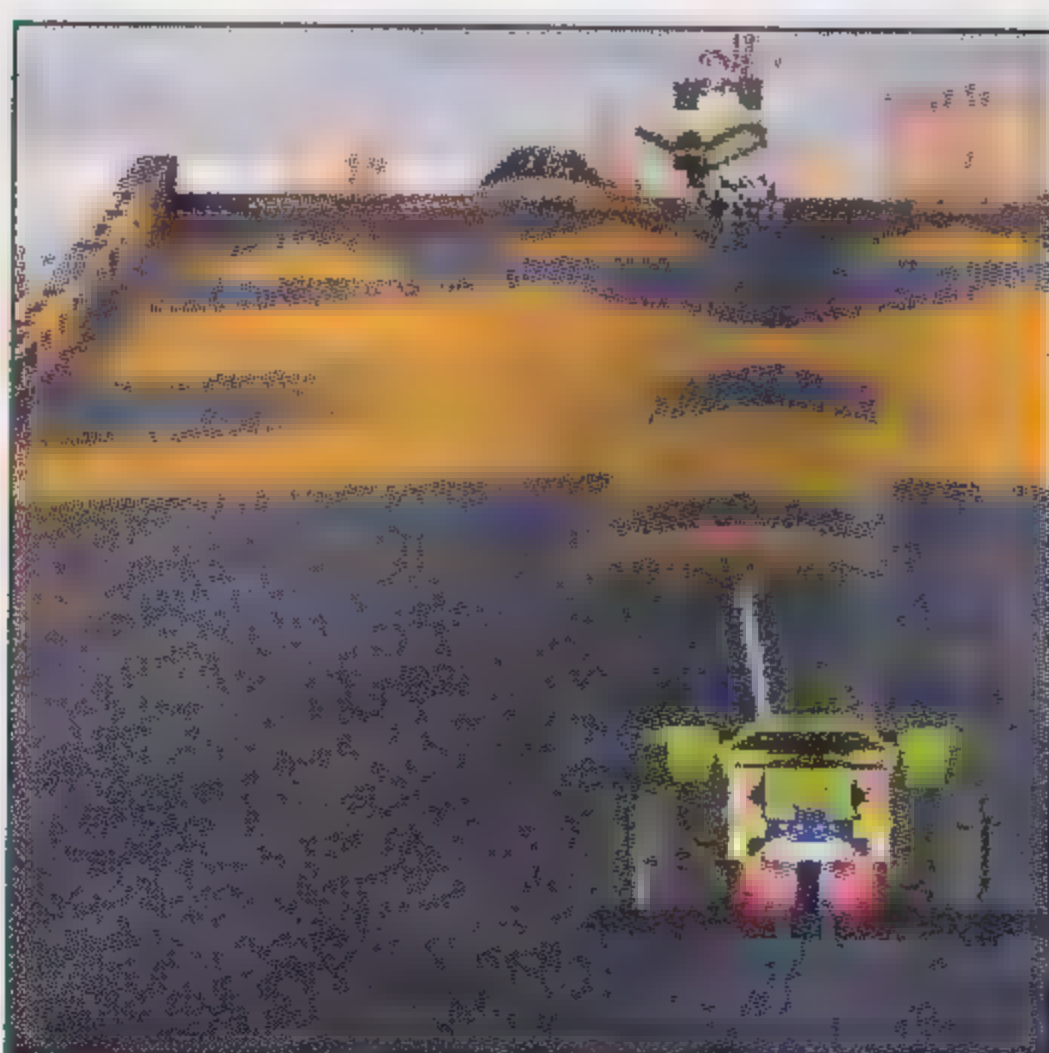
2 Małe hopki pozwalają na wykonywanie prostych trików, ale bywają niebezpieczne, jeśli w porę ich nie dostrzegamy. Uważamy też na góry, wóz często przewraca się na nich na dach.



3 Szuter wymaga od nas ostrożnej jazdy. To nierówna powierzchnia, na której nasz minisamochód traci prędkość i niebezpiecznie podskakuje. Łatwo tracimy nad nim kontrolę.



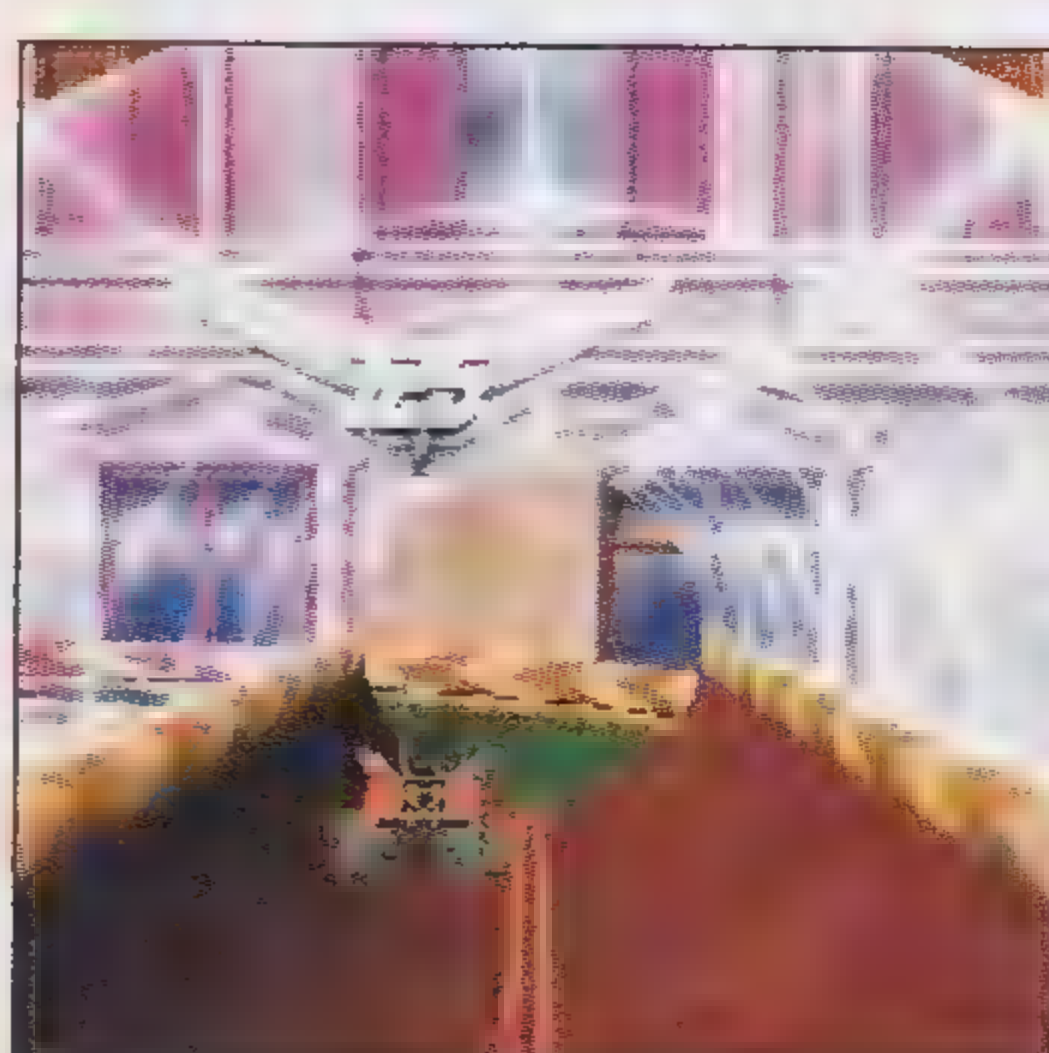
4 Na stromych podjazdach nasza prędkość znacznie spada. Aby temu zapobiec, wjeżdżamy na nie z włączonym dopalaczem i korzystamy z niego, aż docieramy do samej góry.



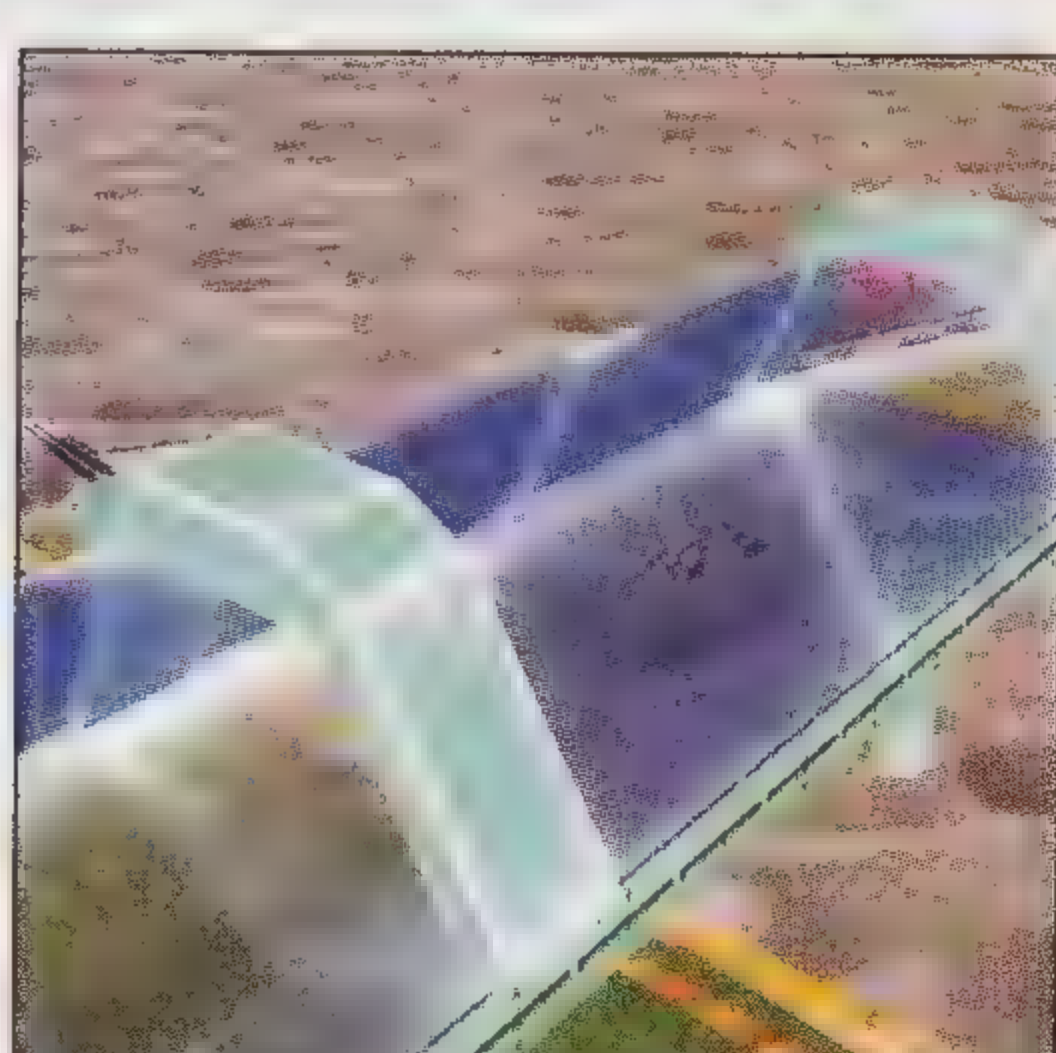
5 Na większości tras zamontowano specjalne rampy do skakania. Na jeżdżymy na nie z jak największą prędkością i wykonujemy trik. Staramy się wykorzystać wszystkie rampy.



6 Niektóre zakręty są otoczone wysoką bandą chroniącą auto przed wypadnięciem z trasy. Jeśli chcemy, wykonujemy na niej triki, ale oznacza to stratę cennych sekund.



7 Rury to niebezpieczne odcinki trasy. Łatwo w nich o wypadek, zaś wjazd i wyjazd z rury to miejsca, na których samochodziki podskakują i łatwo tracą równowagę.



8 Jeśli chcemy, przed linią mety zjeżdżamy do boksu, który ładuje baterię. Komputerowi rywale zawsze odpowiadają to miejsce, więc wykorzystujemy ten fakt do ich wyprzedzania.

Szkółka kaskaderska GIER

Po co wykonywać triki kaskaderskie? Oprócz tego, że wyglądają efektownie, dają nam wymierne korzyści. Dobrze zakończone triki **doładują nasze baterie**. Dzięki temu na niektórych trasach w ogóle nie zjeżdżamy do boksu. Wystarczy

tylko, że wykorzystujemy każdy element toru, na którym daje się wyskoczyć w powietrze – wykręcamy przewroty, skoki, wpadamy w poślizgi. Pamiętajmy, że jeśli ewolucje kończą się upadkiem na dach, nie zostają zaliczone.



1 Najazd na rampę przed wykonaniem triku to połowa sukcesu. Rozpędzamy się, używając dopalacza i ustawiamy się tak, aby równo wyjść z progu.



2 W momencie, w którym znajdujemy się na krawędzi rampy, puściliśmy na chwilę klawisze i zaraz potem naciskamy [shift] oraz klawisz wybranego kierunku: [←] [→] [↑] [↓]. Powoduje to wykonanie triku. Podobnie jak w skokach narciarskich ważny jest moment wybicia się ze skoczni.



3 Wykonujemy efektowne salta, trzymając [shift] i jedną ze strzałek [←] [→]. Liczba obrotów zależy od wozu i wysokości skoku. Uważamy na lądowanie.



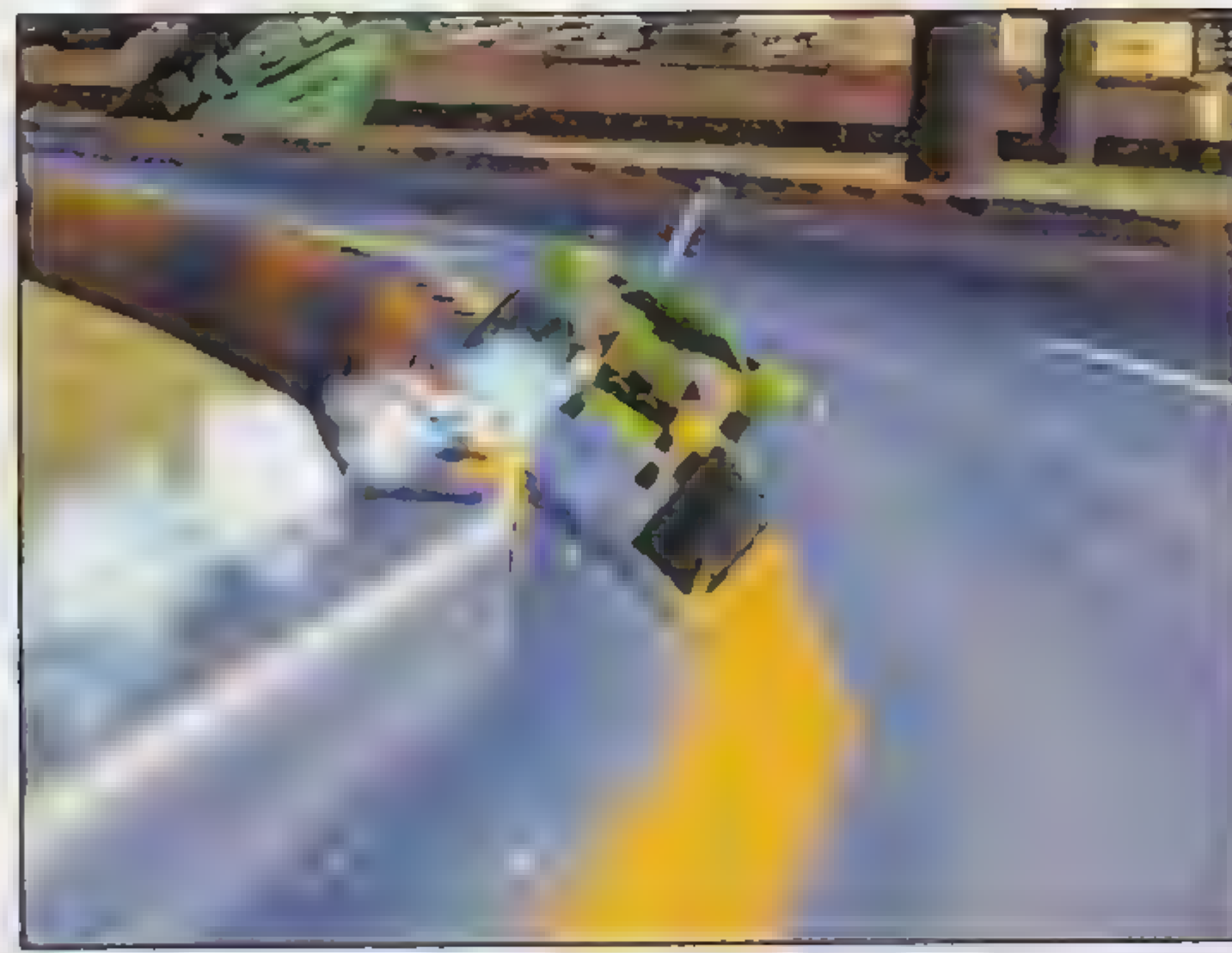
4 Dobre lądowanie po wykonaniu salta wymaga od nas refleksu. Jeśli wóz jest pochylony do przodu, ewolucja kończy się dachowaniem.



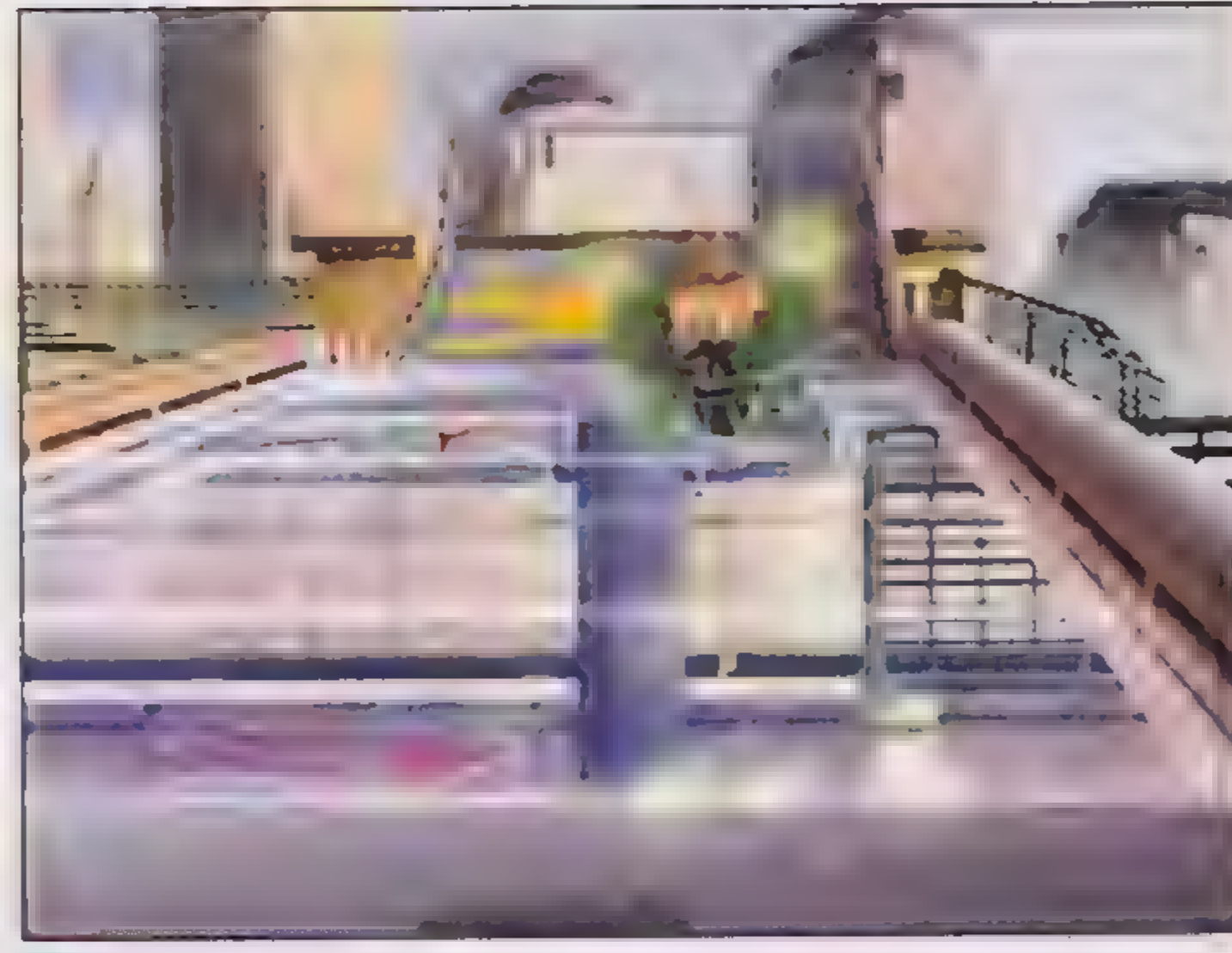
5 Trudniejszym trikiem są obroty w prawo lub w lewo. Wykonujemy je podobnie jak salta, z tą różnicą, że naciskamy [shift] i jedną ze strzałek [←] [→].



6 Jeśli za skoczną trasą skręca, trik z obracaniem wozu wykonujemy, kręcąc się w przeciwną stronę niż zakręt. Dzięki temu lądujemy w dobrej pozycji.



7 Jeszcze trudniejszym trikiem jest ślizganie się po krawężniku. By je wykonać, powinniśmy odpowiednio wylądować na czterech kołach.



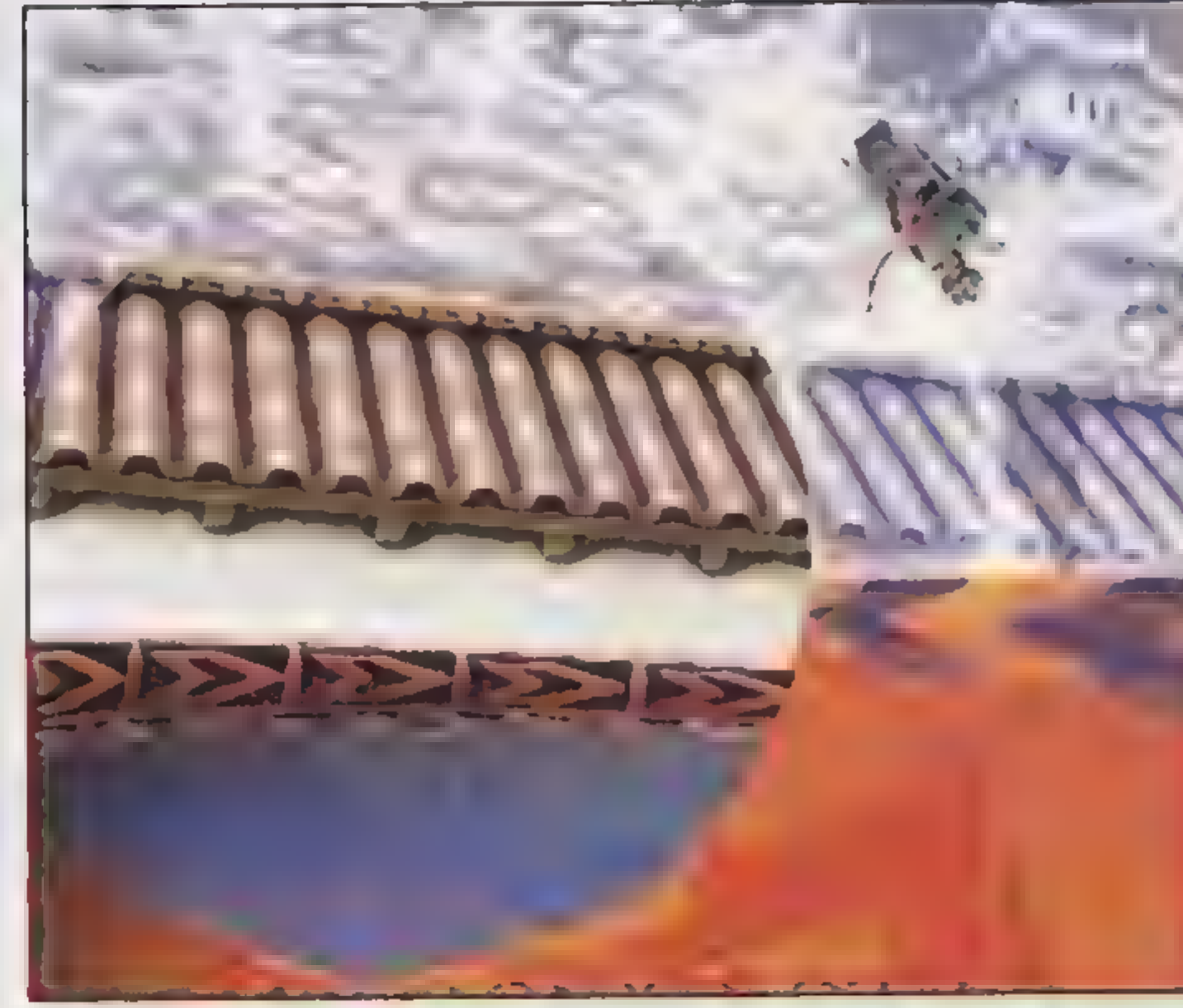
8 Skok z podjazdu jest niebezpieczny. Wyrzuca nas nisko, więc robimy salto w przód [shift] [→]. Dobrym autem wykonujemy podwójne triki.



9 Lądowanie tyłem lub wbiecie się w bandę to wielka strata czasu: wrzucamy wsteczny, naciskając [←], gdy samochód stoi, cofamy, zatrzymujemy się, wrzucamy bieg, naciskając [↑] i dopiero ruszamy.



10 Wykorzystanie tunelu powietrznego powstającego za rywalami to nie tylko sposób na wyprzedzanie – jest też traktowane jako trik. Zużywamy mniej energii i jeszcze dostajemy punkty!



11 Trudnym, ale jednocześnie wysoko punktowanym trikiem jest pętla w rurze. Aby ją wykonać, wjeżdżamy do rury z dużą prędkością, a następnie ostro skręcamy w dowolną stronę.

Droga do nieba



1 Droga do nieba to pierwsza trasa, którą pokonujemy w trybie mistrzostw – krótka, kręta, ale umożliwiająca osiągnięcie dużej prędkości. Ma sporo płaskich krawężników, dlatego łatwo z niej wypaść.



2 Na starcie dajemy ostro po dopalaczu. Zaraz za linią startu znajduje się jedyna rampa na trasie. Wykorzystujemy ją do zrobienia triku, aby doładować akumulatory naszego samochodziku.



3 Ćwiczmy tak długo, aż ścinamy następne dwa zakręty na pełnej prędkości. To nie takie trudne: jeśli utrzymujemy odpowiednią krzywą, to pokonujemy je, nawet nie zdejmując nogi z gazu.

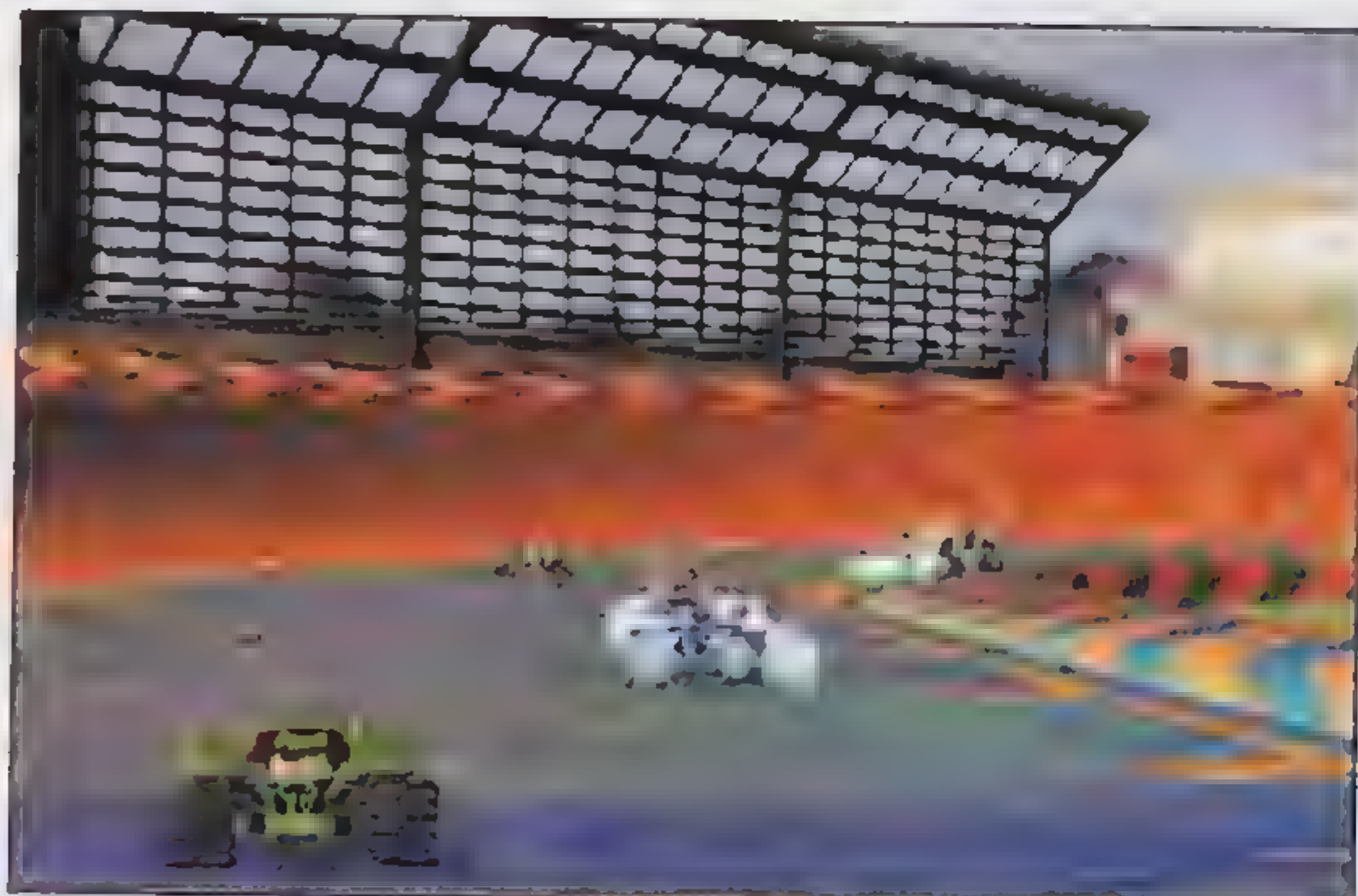


4 Ten ostry zakręt w lewo jest niebezpieczny. Jeżeli wchodzimy w niego ze zbyt wielką prędkością i ściśnemy go po wewnętrznej, to albo wylatujemy na otaczający go profilowany mur albo...



5 ...wpadamy na niskie krawężniki, którymi otoczona jest następna szczykana. Daje się ją pokonać na pełnej prędkości, uważamy tylko, aby nie podskoczyć na krawężniku – grozi to wypadnięciem z trasy.

6 Następny zakręt w prawo jest wyjątkowo zdradliwy, zwęża się przy końcu, więc przejeżdżamy go po ścianie znajdującej się po lewej stronie. Najlepszym wyjściem jest znaczne zmniejszenie prędkości.



7 Ostatnia prosta przed metą nie kryje żadnych niespodzianek, dlatego używamy dopalacza. Staramy się osiągnąć przed rampą maksymalną prędkość, by wykonać jak najwyższą punktowaną ewolucję.

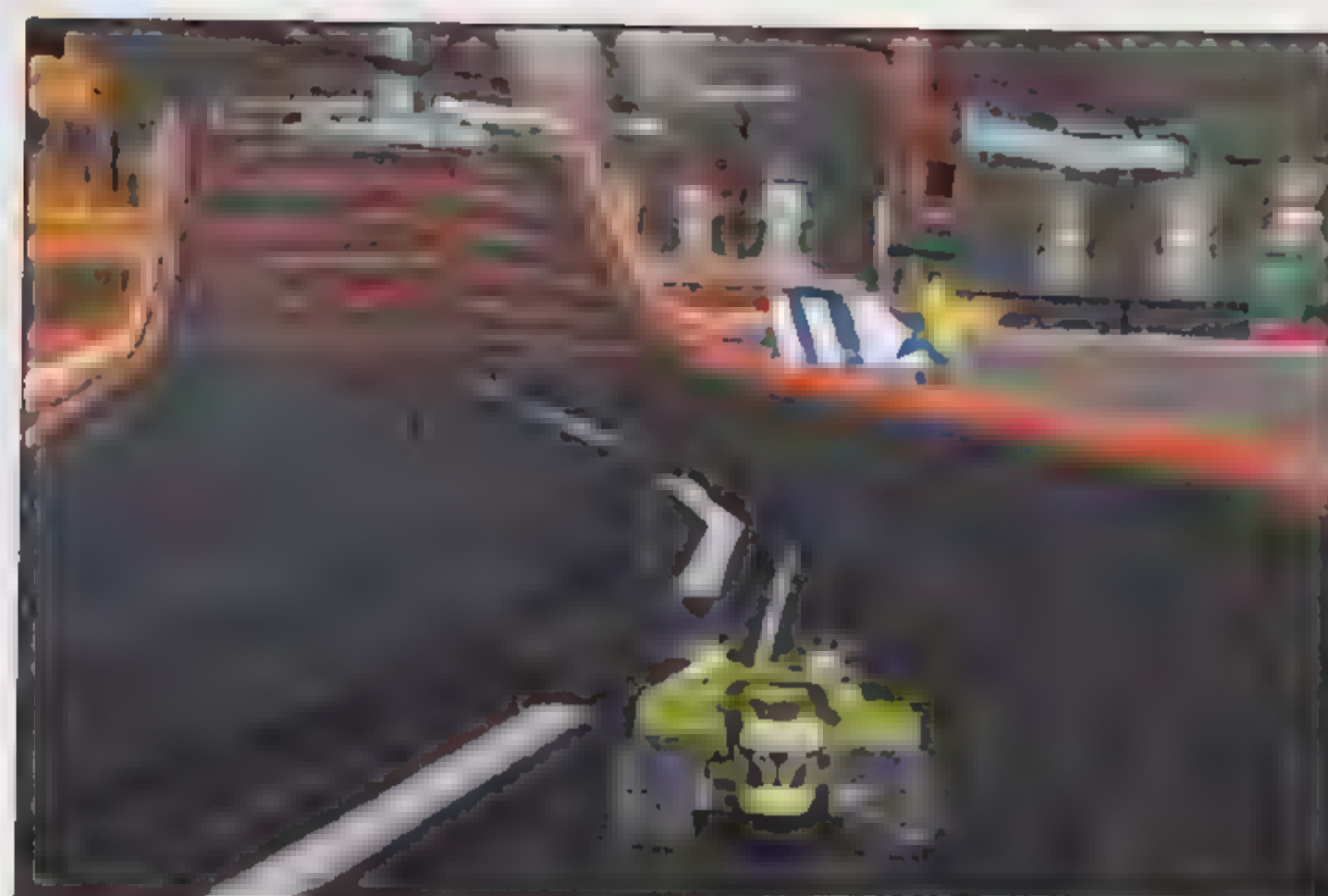


Czasoprzestrzeń



1 Czasoprzestrzeń to ciekawa trasa. Ma dużo zakrętów, ale są na niej podjazdy, na których wyskakujemy, zyskując dodatkową energię. Oba skoki są niebezpieczne i ich poprawne wykonanie wymaga treningu.

2 Staramy się od razu uzyskać przewagę na starcie, bo przebijanie się do przodu między rywalami na tej wąskiej trasie kończy się często wypadkiem. Dwa pierwsze zakręty w prawo pokonujemy na pełnej prędkości. Na tym odcinku nie grozi nam na szczęście wypadnięcie z trasy.



3 Po wyjściu z zakrętów przejeżdżamy krótką szczykanę, która prowadzi do podjazdu. Używamy tu dopalacza, aby nabrać prędkości do wykonania triku. Najeżdżamy prosto na podjazd i szybko robimy efektowne salto w tył. Dzięki temu zdobywamy dodatkowe punkty.

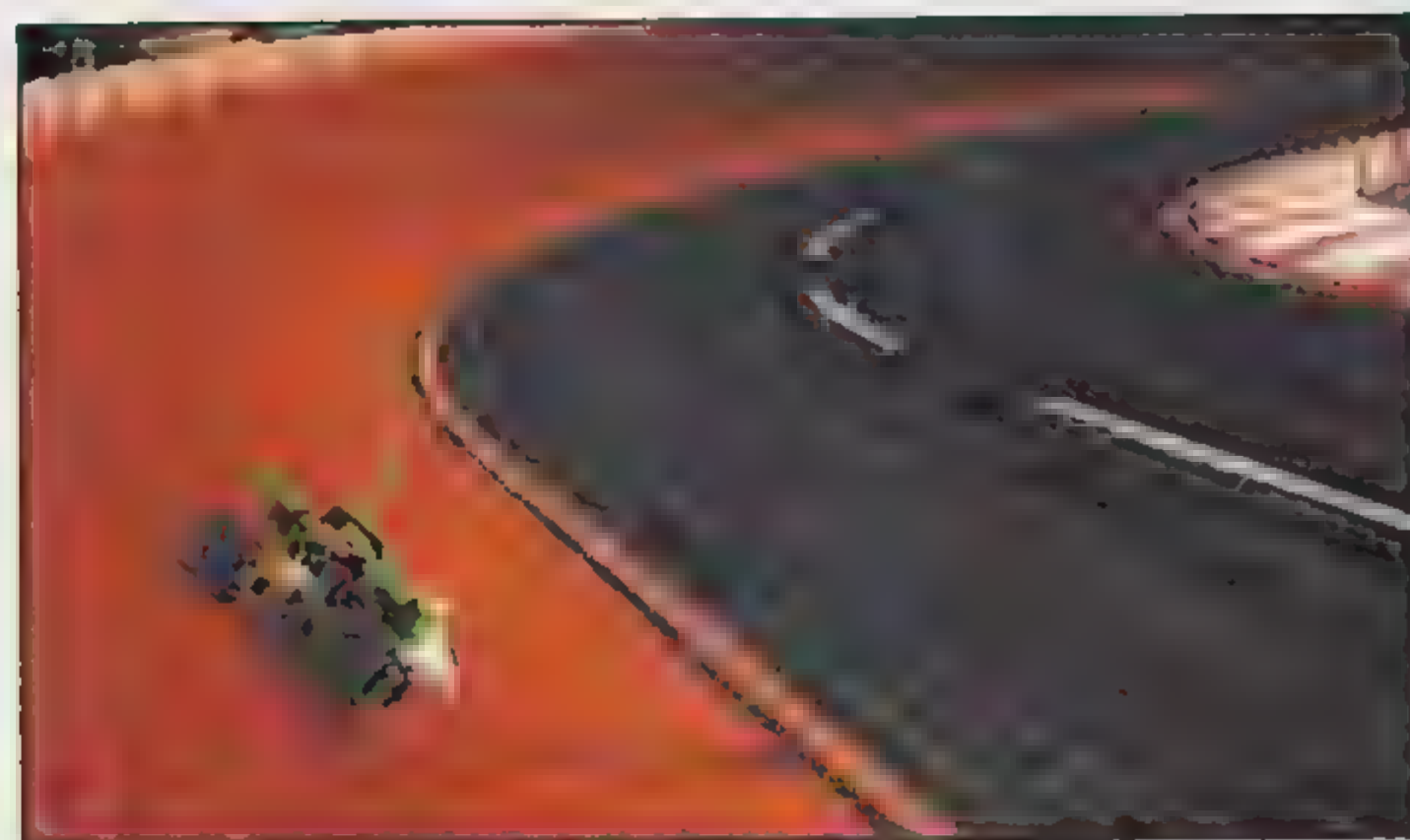
Czasoprzestrzeń



4 Inne triki są niebezpieczne i często kończymy lot poza trasą. Na długiej prostej używamy do woli dopalacza, uważając jednak na poziom baterii.



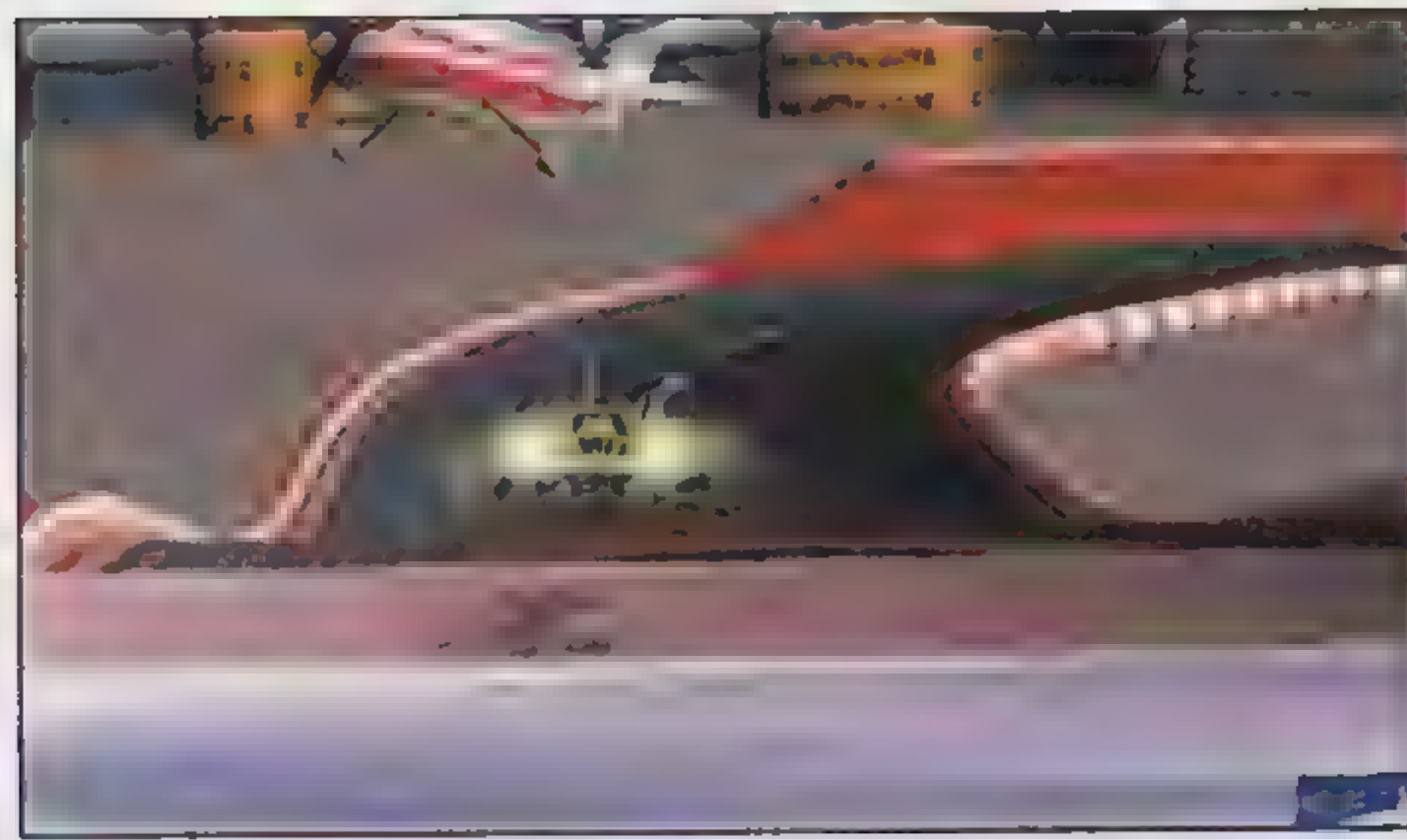
5 Schodki to groźne miejsce, jeśli pokonujemy je w stawce. Przeciwnicy walczą ostro, ale w tym miejscu łatwo wytrącamy ich z równowagi.



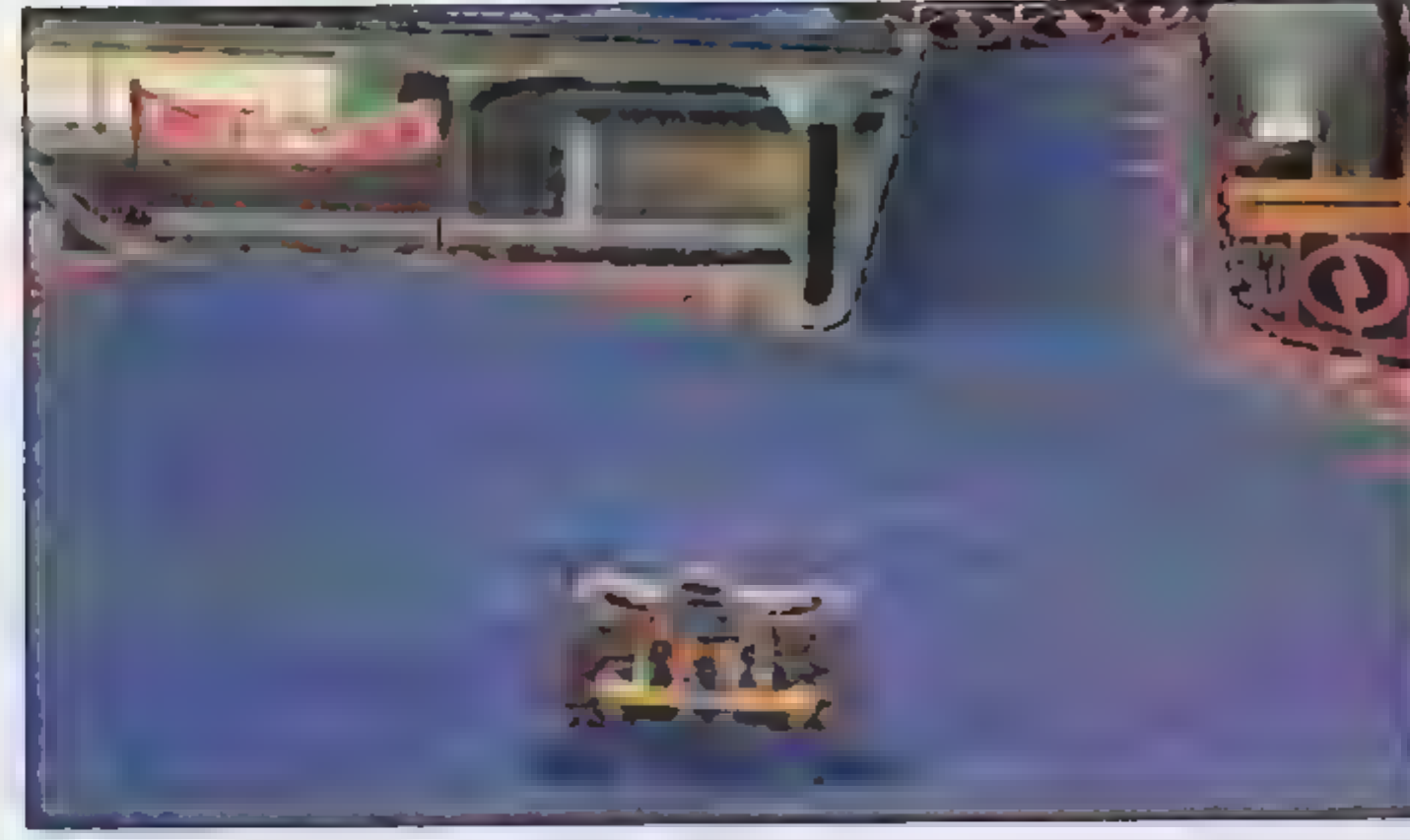
6 Zakręt w prawo jest długi i wynosi nas w lewo na ścianę. Jeśli mamy dużą prędkość, wykorzystujemy ślizganie się, aby ustawić się przed wyjściem.



7 Długa szykana pozwala nam się rozpędzić, ale kończy się ostrym zakrętem w prawo prowadzącym na podjazd na wzgórek. Po szykaniu zwalnimy.



8 Jeśli najeżdżamy na podjazd z odpowiednią prędkością, przeskakujemy przez górkę. Podwójne salto pozwala nam wylądować na zjeździe.



9 Zaraz po skoku czeka nas ostry zakręt w prawo, na którym przyspieszamy. Na ostatniej prostej przed metą używamy dopalacza.

Odskok



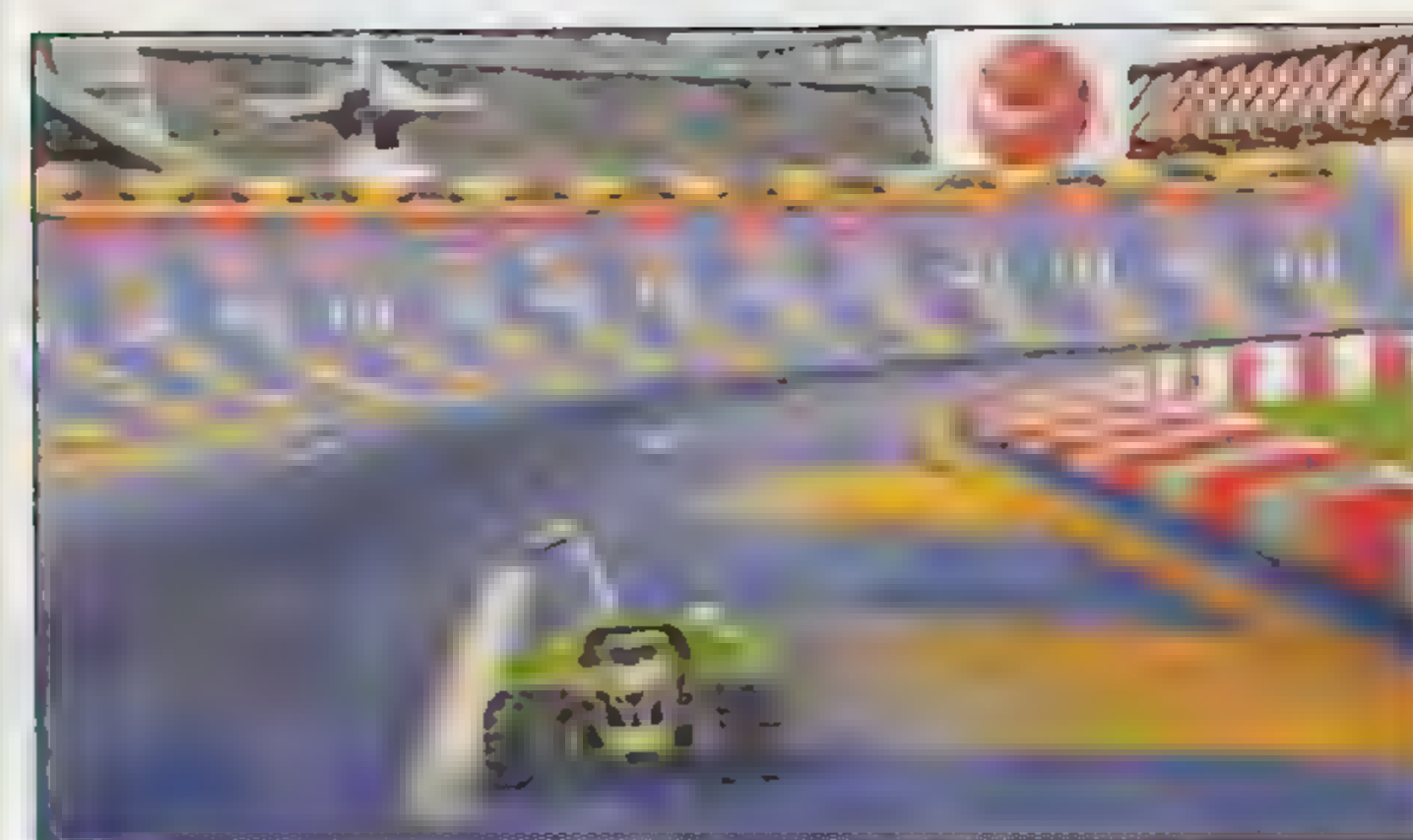
1 Jest tu kilka ramp do wykonywania skoków, a także duży podjazd. Trasa pozwala na osiągnięcie dużej prędkości. Ma też kilka hopek.



2 Na starcie używamy dopalacza i ostro wchodzimy w pierwszy zakręt w prawo. Rozpędzamy pojazd do maksymalnej prędkości.



3 Po drugim zakręcie najeżdżamy na rampę i wykonujemy skok. To łatwa rampa, więc bez trudu wykonujemy na niej podwójny skok.



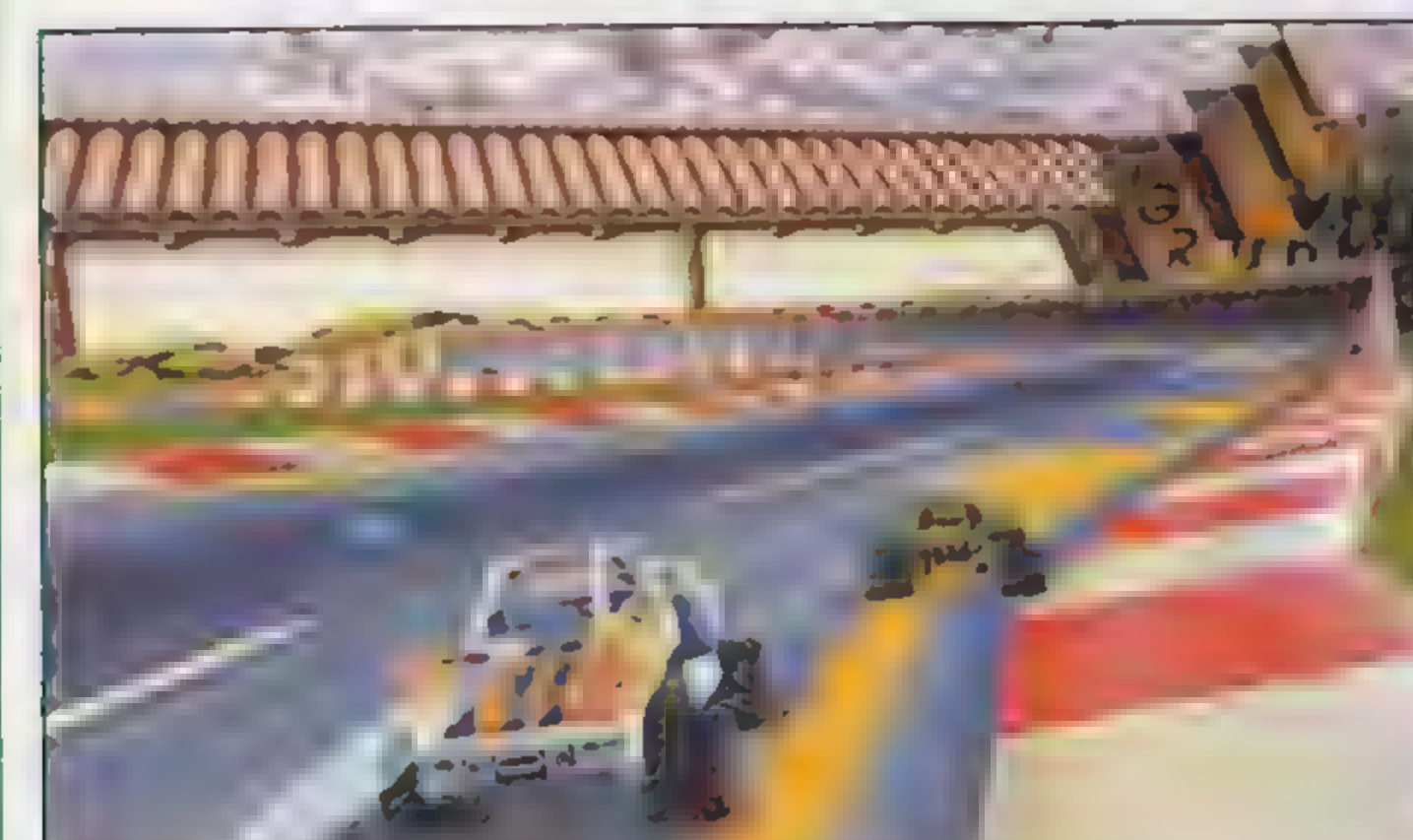
4 Ostry zakręt w prawo prowadzi do następnej rampy. Bierzemy go szerokim łukiem, cały czas przyspieszając. Pod koniec używamy dopalacza.



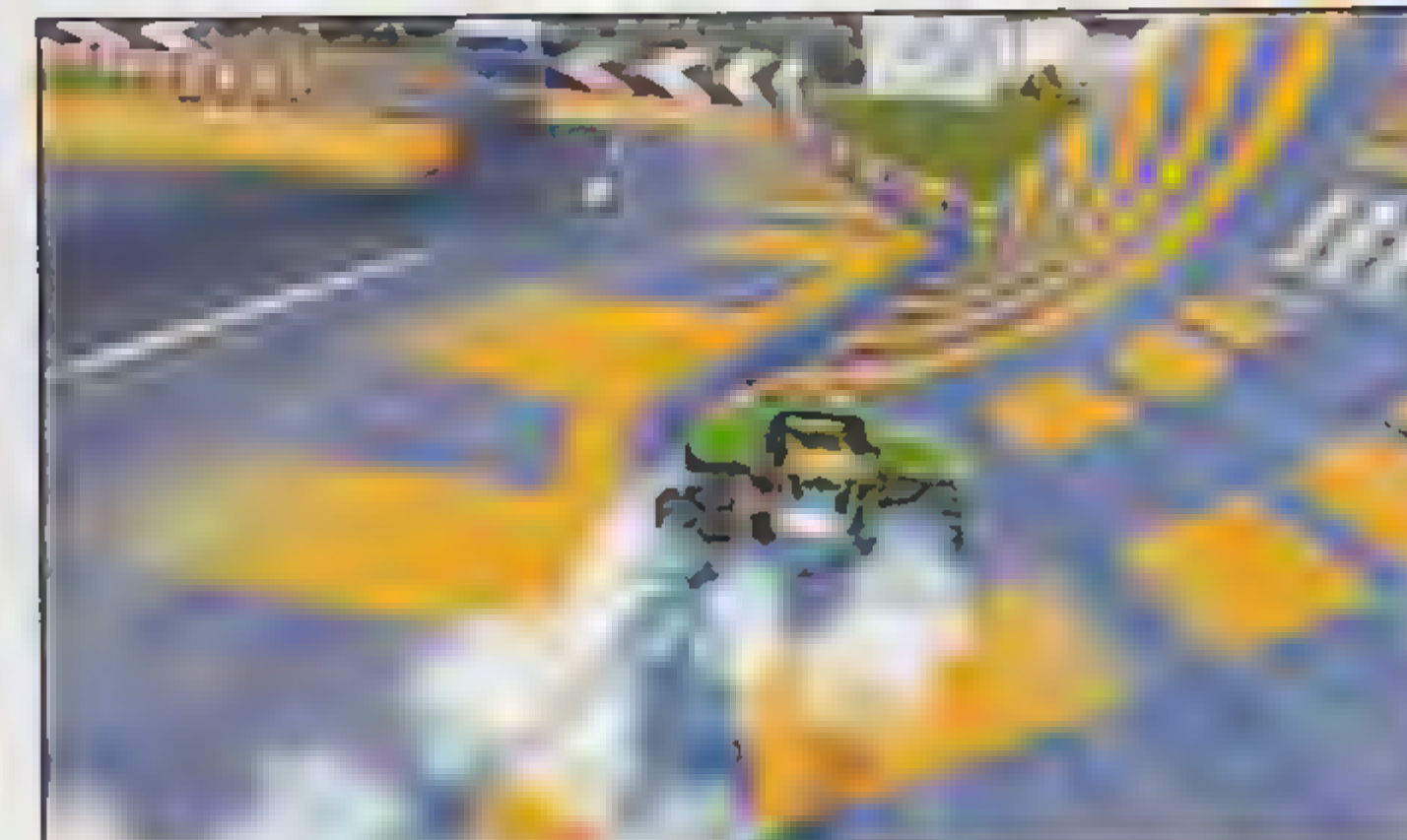
5 Na skoczni powinniśmy mieć dużą prędkość. Wykonujemy skomplikowany podwójny skok, zaś po lądowaniu ponownie używamy dopalacza.



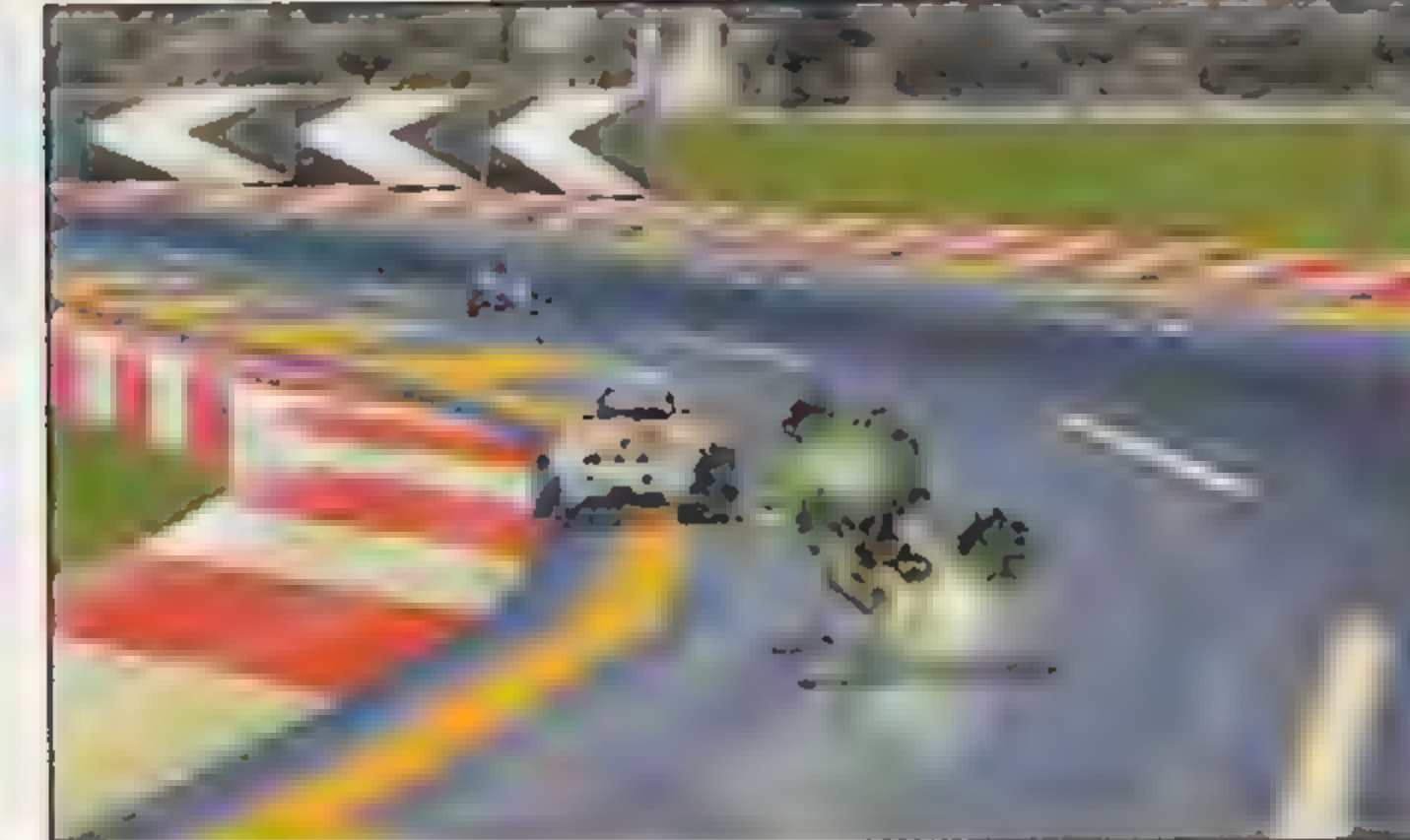
6 Wysoki podjazd sprawia, że zwalnimy, dlatego ważne jest najechanie na niego z jak największą prędkością. Potem rozpoczynamy karkołomny zjazd.



7 Z wielką szybkością wpadamy na szykanę w prawo. Uważamy na krawężniki. Szykana prowadzi do ostrego zakrętu w lewo. Zwalnimy.



8 Zaraz za zakrętem umieszczono dwie hopki. Ominamy je, przejeżdżając pomiędzy nimi lub wykorzystujemy do wykonania jakiegoś prostego triku.



9 Zły najazd na hopkę kończy się dachowaniem. Przed nami jeszcze dwa proste zakręty w lewo i długa prosta przed metą. A potem – kolejne trasy.

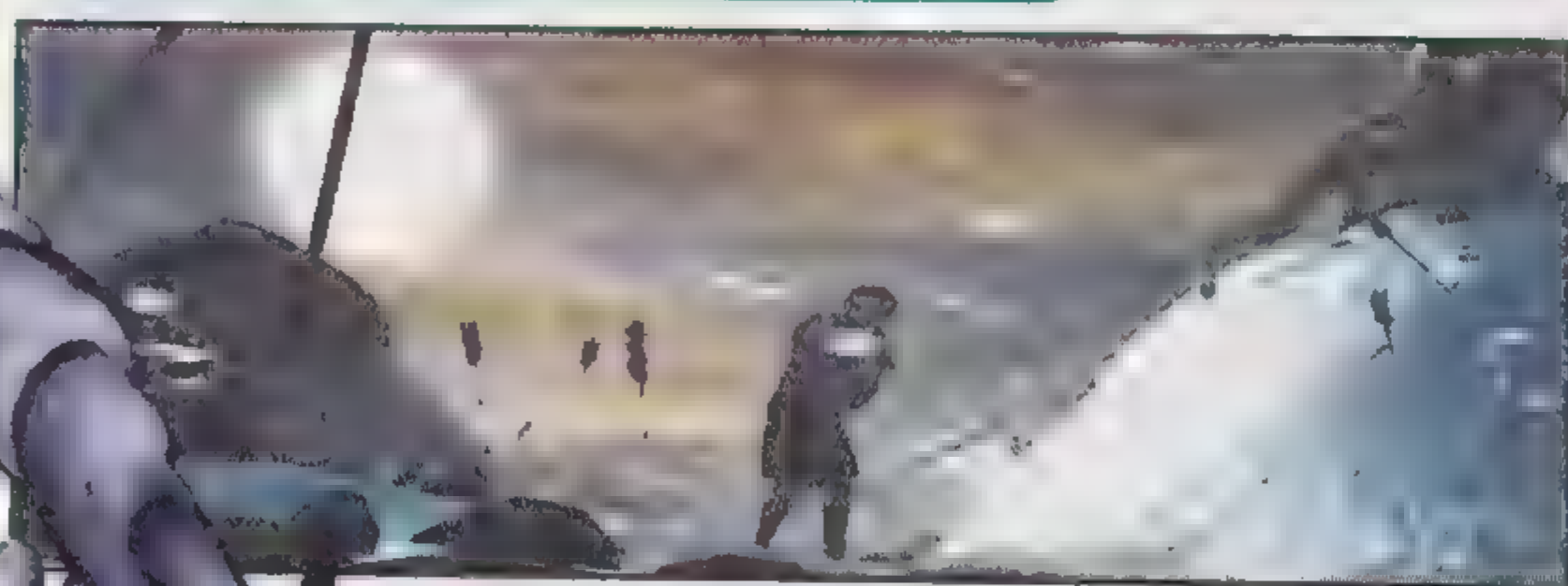
Gra strategiczna na PC | Nawet źli przywódcy legionu potępionych korzystają ze ściągawki **GIER**. Wskazuje ona bowiem pewną drogę do zwycięstwa

Disciples II

Mroczne proroctwo

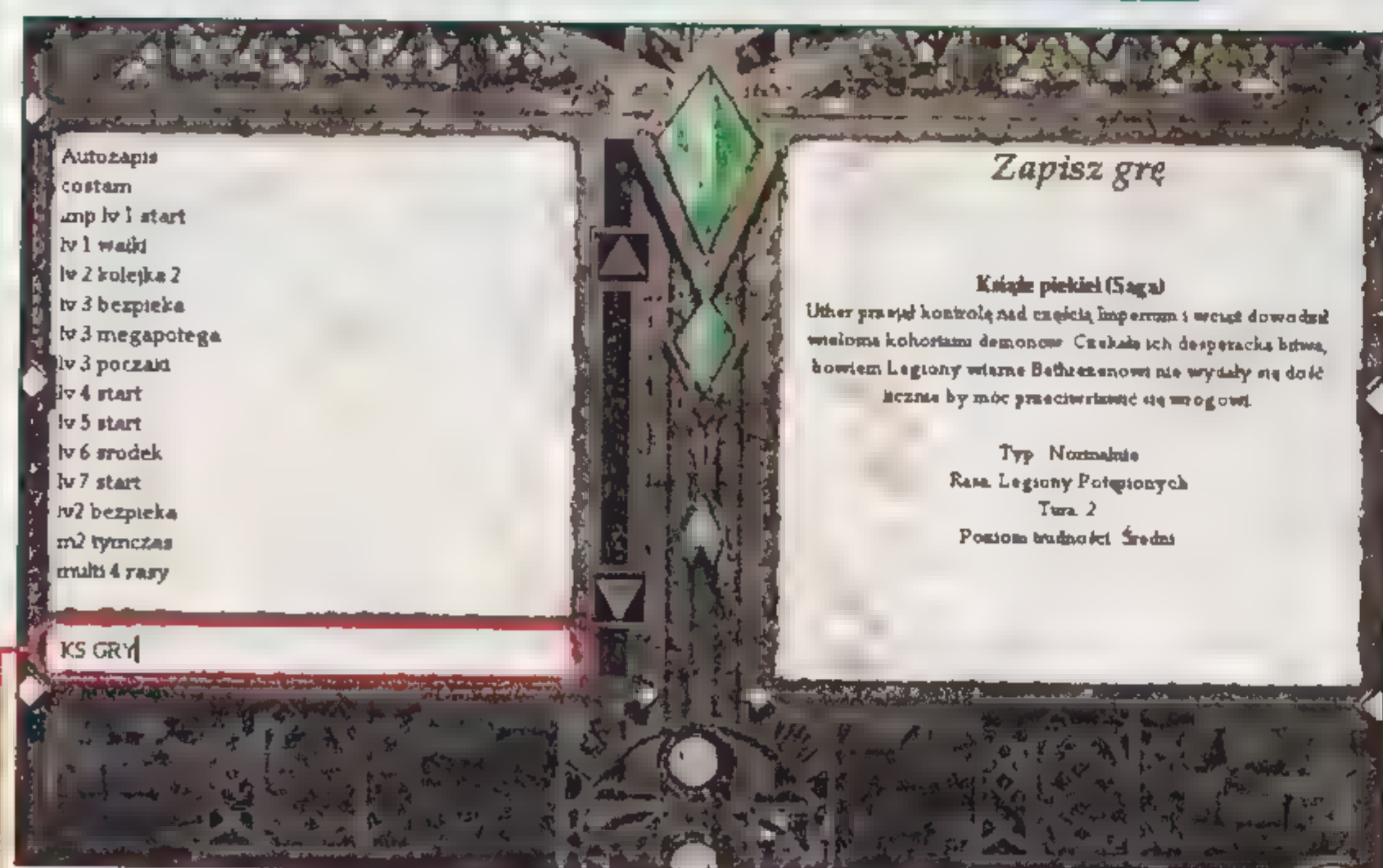
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Wkraczamy do świata gry



Disciples II to strategia turowa podobna do gry Heroes of Might and Magic, w której zdobywamy surowce i rekrutujemy wojska. Nasi żołnierze idą do boju prowadzeni przez herosów. **Im lepszy dowódca, tym liczniejszy oddział go otacza.** Bitwy rozgrywamy na odrębnych planszach, a zwycięzca zdobywa doświadczenie i uzyskuje nowe zdolności. Aby wzmocnić armię, szukamy magicznych przedmiotów i opracowujemy zaklęcia.

Zapisujemy i wczytujemy stan gry



By **zapisać stan gry**, wciskamy klawisz [Esc], a następnie klawisz [S]. W okienku wpisujemy nazwę zapisu i zatwierdzamy ją, wciskając Enter. Aby **odczytać stan gry**, wciskamy klawisz [Esc], a następnie klawisz [L]. Potem w okienku klikamy na nazwę zapisu, który chcemy wczytać.

Rada GIER: Jeśli często zapisujemy stan gry, korzystamy z opcji szybkiego zapisu – w trakcie zabawy wciskamy klawisz [F2]. Jeżeli chcemy wczytać zapisany w taki sposób stan gry, wczytujemy z listy plik o nazwie **QuickSave**. Gdy chcemy cofnąć się na koniec poprzedniej tury, wczytujemy plik **Autozapis**.

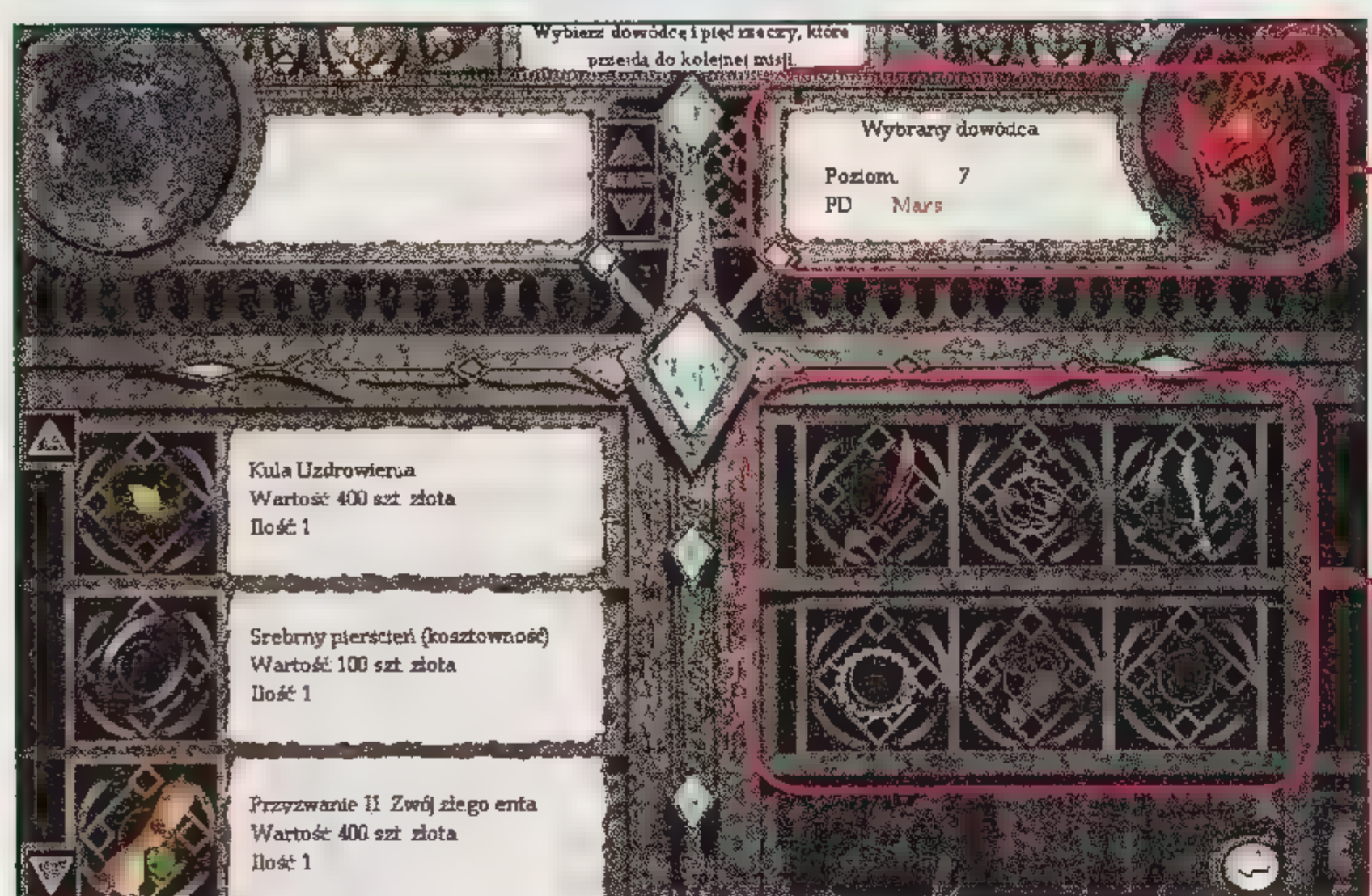
Poznajemy ekran gry



- 1 Rozwijane okno zasobów
- 2 Opis aktualnej misji
- 3 Dziennik z wypowiedziami bohaterów
- 4 Opcje gry
- 5 Zakładka zaklęć
- 6 Menu dyplomacji
- 7 Ekran stolicy (rozbudowa budynków, opracowywanie nowych czarów)
- 8 Aktualnie wybrany bohater
- 9 Liczba tur od początku rozgrywki

- 10 Polecenie wbicia różgi
- 11 Użycie zwoju lub laski
- 12 Wymiana przedmiotów i żołnierzy między stojącymi obok siebie dowódcami
- 13 Wybór następnego bohatera
- 14 Wybrany bohater kończy ruch
- 15 Wybrany bohater kontynuuje zaplanowany ruch
- 16 Koniec tury
- 17 Ekran podręcznej mapy

Rozgrywamy kampanię



1 Kampania dla każdej z czterech stron konfliktu składa się z siedmiu misji. Przechodząc do kolejnego scenariusza, zabieramy tylko jednego dowódcę i pięć przedmiotów z którymi rozpoczynamy następny etap.



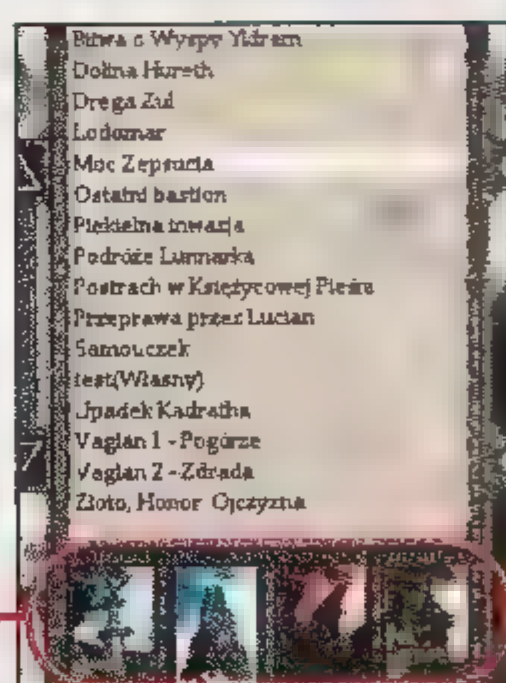
2 Rozwijamy przede wszystkim jednego herosa i staramy się, by zawsze osiągał maksymalny dostępny poziom. Pamiętajmy również o ograniczeniach związanych z etapem kampanii podanych w poniższej tabelce.

Ograniczenie związane z etapem kampanii

Etap kampanii	1	2	3	4	5	6	7
Maksymalny poziom bohaterów	3	5	7	9	11	13	15
Poziom rozbudowy miasta	1	2	2	3	4	4	4
Dostępny krąg czarów	2	3	3	4	4	5	5

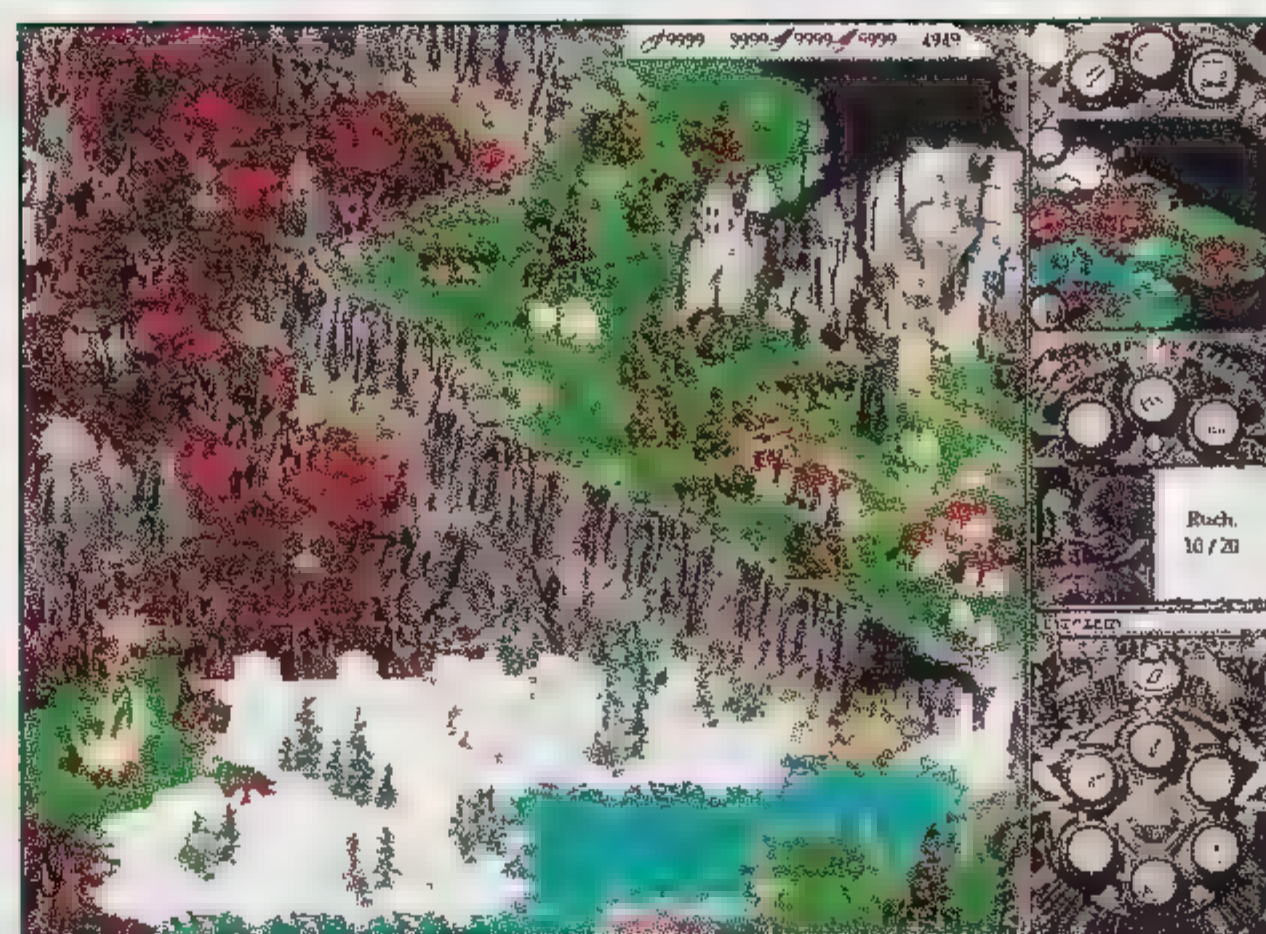
Bawimy się razem na jednym peciecie

1 Do zabawy w kilka osób w Disciples II wystarczy jeden pecet. Gracze po kolei wydają rozkazy i poruszają oddziały. Aby rozpocząć grę, klikamy na **WIELU GRACZY**, **Gra na zmianę** i na **NOWA POTYCZKA**. Wybieramy scenariusz, zwracając uwagę, dla ilu graczy jest przeznaczony. Obrazki symbolizują dostępne rasy.

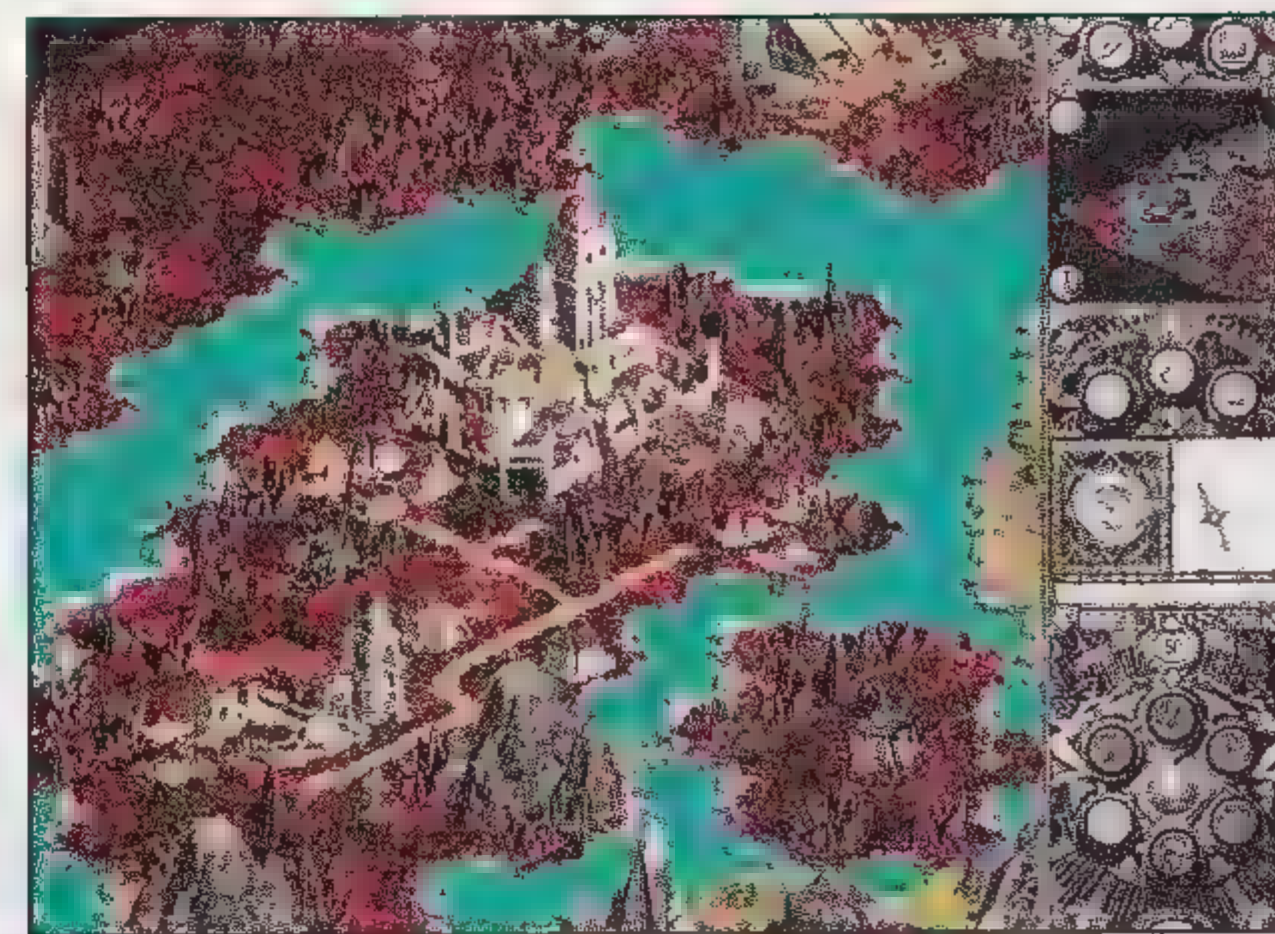


2 Decydujemy, czy daną rasę poprowadzi człowiek czy komputer. Każdy gracz wybiera sobie imię, wizerunek oraz profesję. Określamy również poziom trudności rozgrywki, a także ilość złota i energii magicznej. Gdy wszystko jest gotowe, klikamy na przycisk.

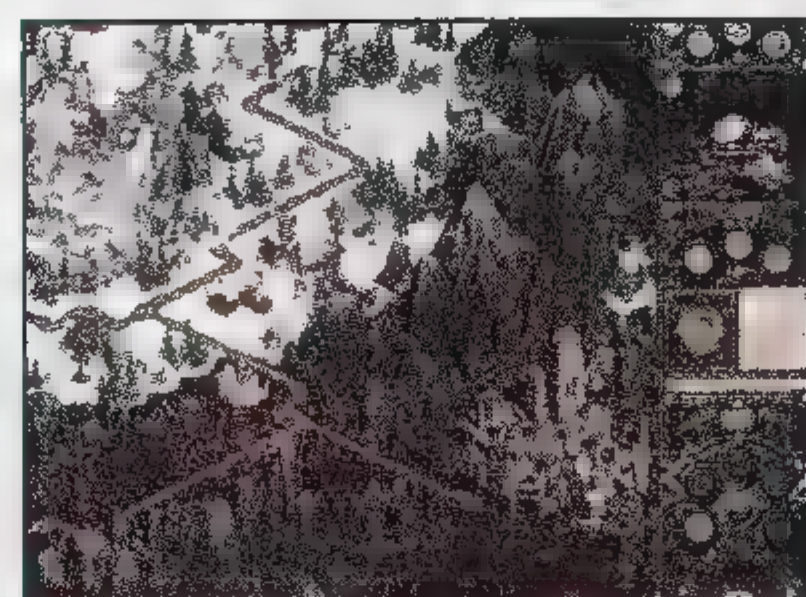
Podbijamy ziemie i miasta



1 Wygląd terenu pokazuje, kto kontroluje dany obszar. Ciemnozielone łąki należą do imperium, pustkowia do hordy nieumarłych, zaś obszary zalane lawą – do legionów potępionych. Na terenach pokrytych śniegiem królują górskie klany krasnoludów.



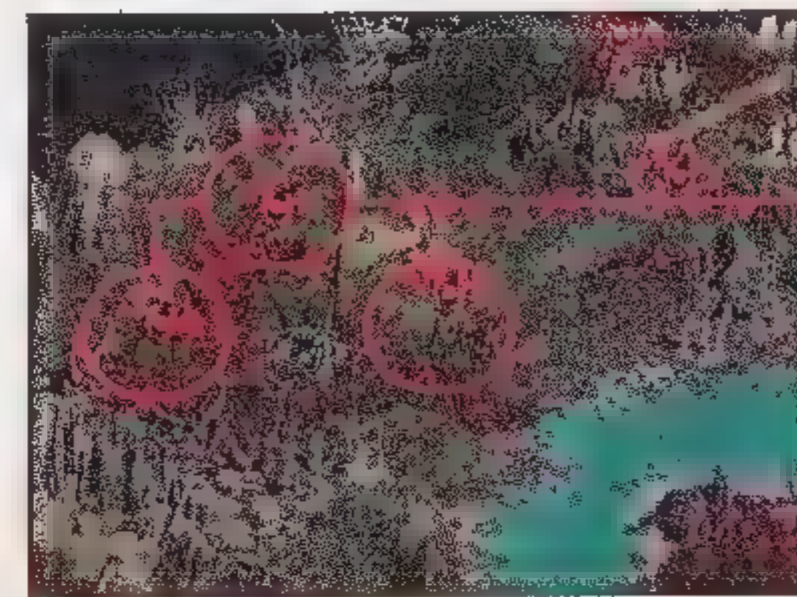
2 Kopalnie złota i źródła many przynoszą dochody rasie kontrolującej teren, na którym stoją. Aby zdobyć wpływy na dużym obszarze, zdobywamy miasto przeciwnika lub neutralne. Wówczas bardzo szybko przejmujemy terytoria wokół osiedla.



3 Jeśli na jednym lądzie znajdują się miasta należące do różnych ras, dochodzi do starcia. Silniejsza strona stopniowo przejmuje teren rywala. Ustawiamy różgi, które zabezpieczają źródła many i kopalnie przed przejęciem przez wroga.



4 W każdej armii są dowódcy specjalizujący się w ustawianiu różg. Rozpoznajemy ich po biegłości Ustaw różgę. Pozostali herosi nie uczą się jej po awansie na wyższy poziom. Aby postawić różgę, klikamy na ikonę, a następnie wskazujemy punkt docelowy.



5 Stawiając magiczną różgę przy kopalni lub magicznym źródle, przechwytujemy zasoby znajdujące się w centrum wrogiego terytorium. Jeśli wpływy przeciwnika są bardzo silne, ustawiamy w pobliżu danego obiektu kilka różg.

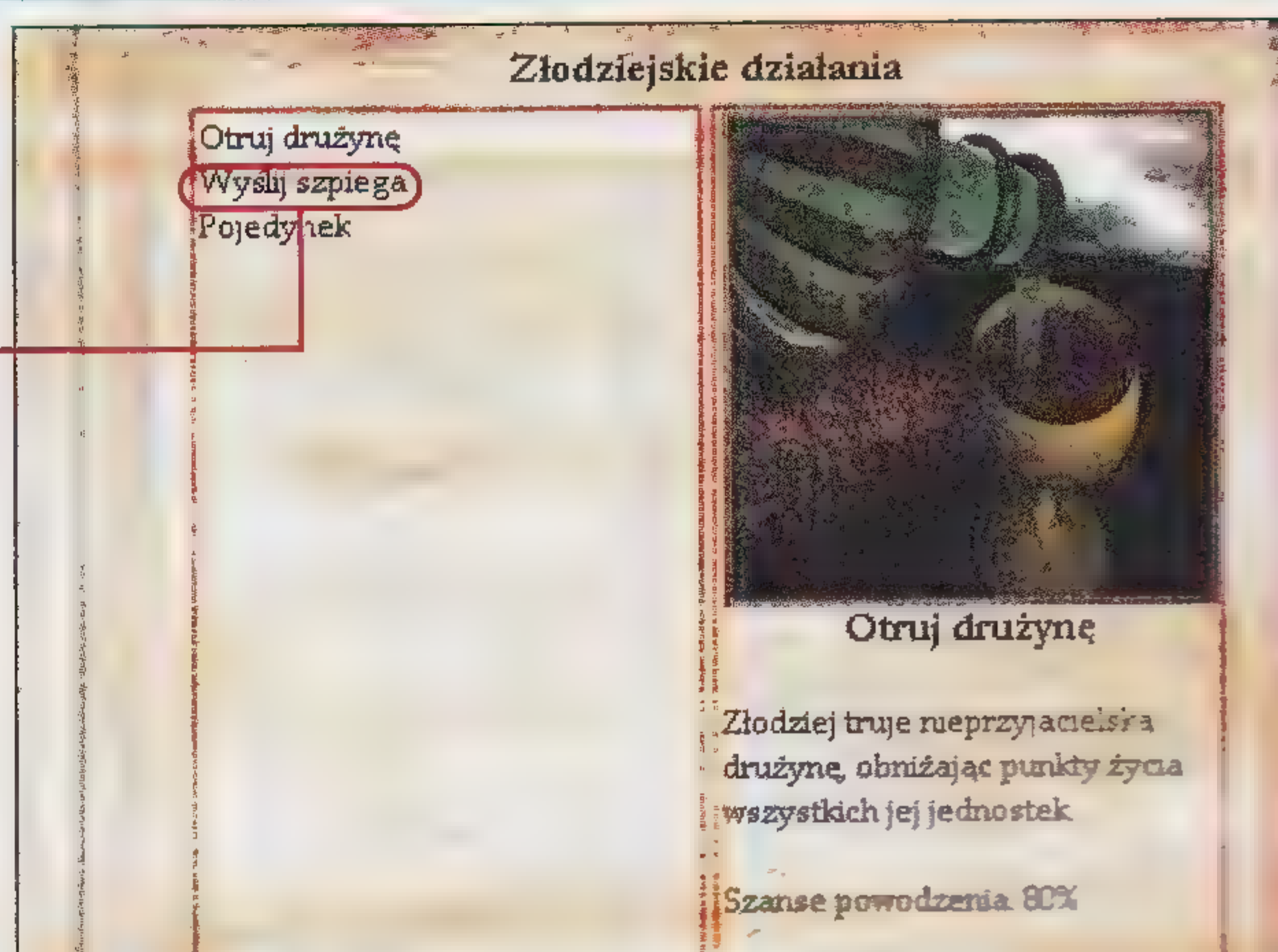
Prowadzimy grę dyplomatyczną z rywalami



Klikamy na przycisk i otwieramy okno dyplomacji. Obok wizerunków przywódców innych ras widzimy ich nastawienie do nas. Znaczek na dole symbolizuje wojnę. Gdy znajduje się u góry, oznacza, że zawarliśmy pokój. Przychylność rywali zdobywamy, atakując ich wrogów i wysyłając prezenty. Po zawarciu pokoju proponujemy sojusz.

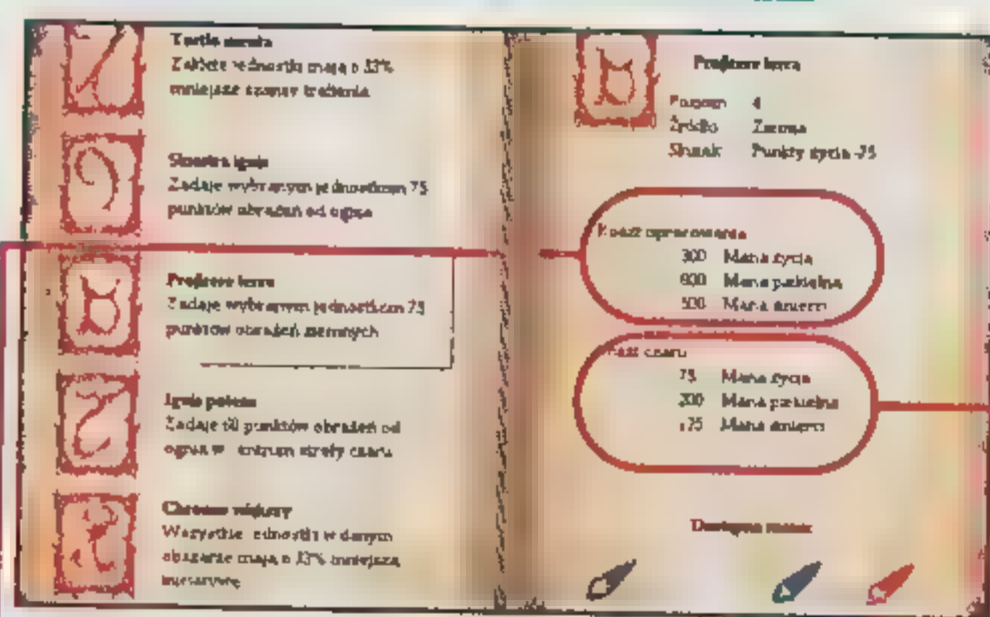
Korzystamy z umiejętności złodzieja

Złodzieje nie powinni atakować naszych rywali, ale wykorzystywać przeciwko nim swe umiejętności. Dzięki szpiegowaniu podglądamy skład armii przeciwnika. Pozostałe umiejętności rzadziej się przydają. Pamiętajmy, że złodziej jest wrażliwy na ataki nieprzyjaciół, zatem staramy się go ukrywać. Przydaje się czar niewidzialności, dzięki któremu ta jednostka z łatwością dociera do wrogiej stolicy.



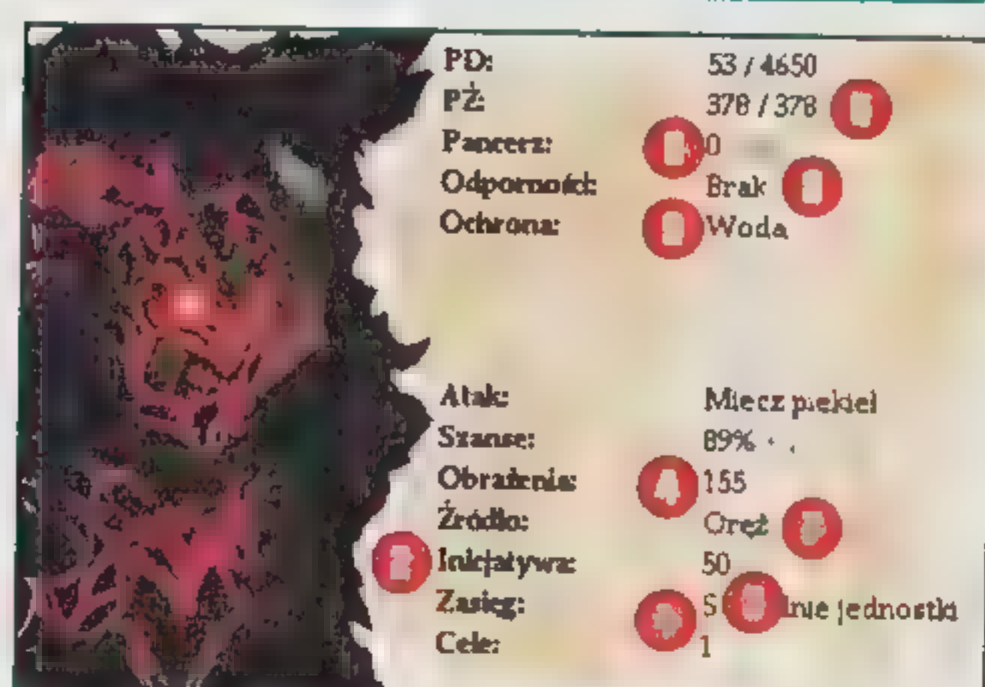
Disciples II: Mroczne proroctwo

Uczymy się zaklęć



Nim zaczynamy zgłębianie tajemnic magii, wnosimy w stolicę magiczną wieżę. Klikamy na ikonę i potem na zaklęcie, które chcemy poznać. Widzimy koszt opracowania czaru i energię magiczną potrzebną do rzucenia zaklęcia.

Poznajemy żołnierzy

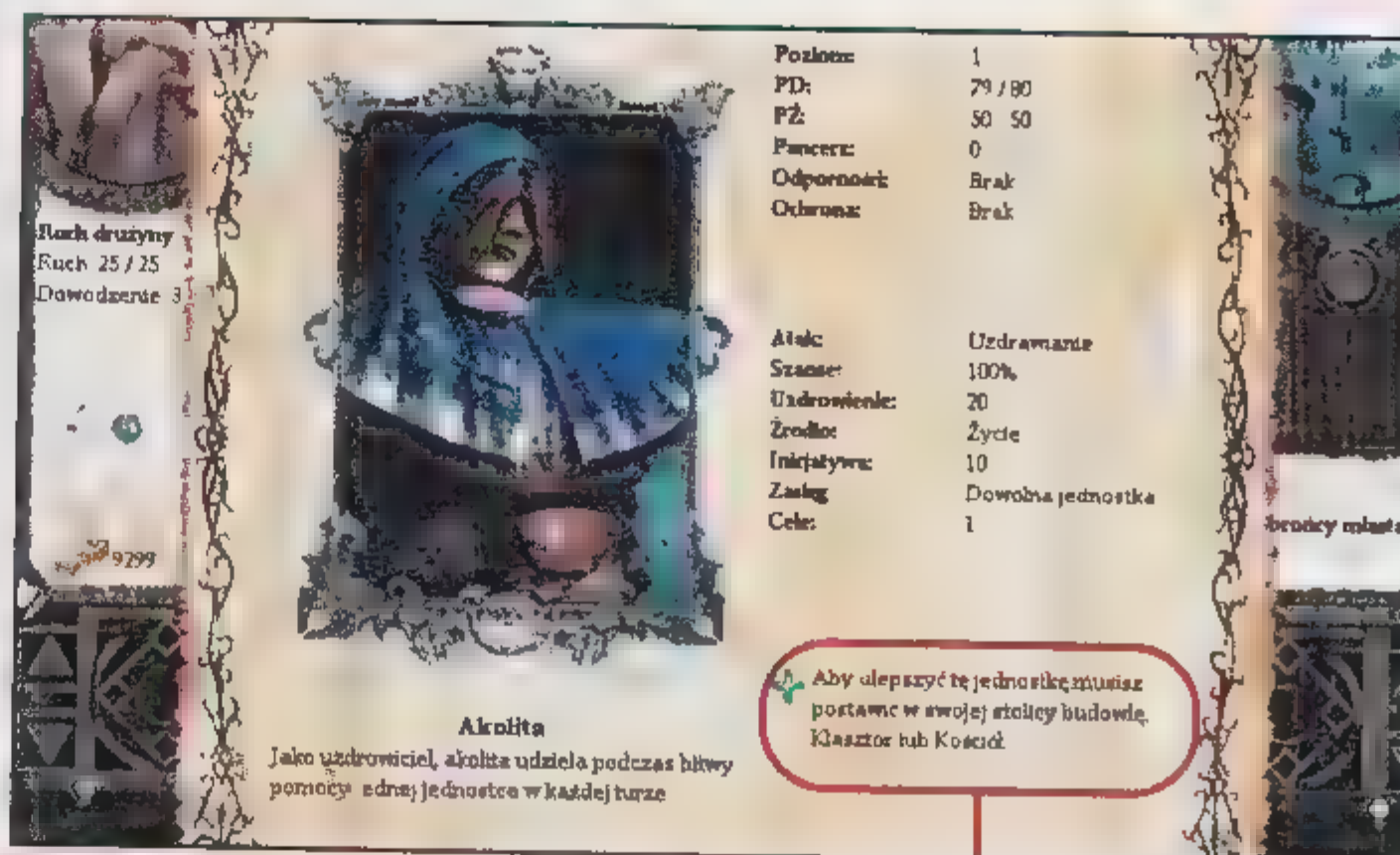


Każdy bohater lub żołnierz opisany jest za pomocą współczynników. Zasięg ataku decyduje o jego miejscu w szyku. Strzelających do dowolnej jednostki wroga ustawiamy z tyłu, a w pierwszej linii żołnierzy atakujących sąsiednie cele.

Żołnierze atakują według inicjatywy. Jej wysoka wartość ułatwia trafienie w cel. Atak zadaje obrażenia, które redukują punkty życia. Pancerz zmniejsza odnoszone rany. Zwracamy uwagę na źródło ataku. Gdy wróg jest na nie odporny, atak jest nieskuteczny. Ochrona daje częściową odporność na ciosy przeciwnika.

Szkolimy armię

1 Żołnierz, który zgromadził wystarczającą liczbę punktów doświadczenia, awansuje na kolejny poziom. Jednak jeśli nie mamy odpowiedniego budynku w stolicy, jednostka nie zostaje usprawniona i nie zdobywa doświadczenia.



2 Jeżeli nie chcemy wydawać złota na budynki szkolenia, w oknie oddziału klikamy na, a następnie na wizerunek wybranego żołnierza. Wówczas jednostka nie zmienia się, lecz zdobywa doświadczenie i zwiększa swe umiejętności.

3 Dowódcy, awansując, zdobywają umiejętności. Dostępne zdolności przedstawiamy w tabelce poniżej, zaznaczając poziom, po osiągnięciu którego bohater ma do nich dostęp, a także które warto rozwijać (podając ich przydatność). W pierwszej kolejności zwiększamy dowodzenie.

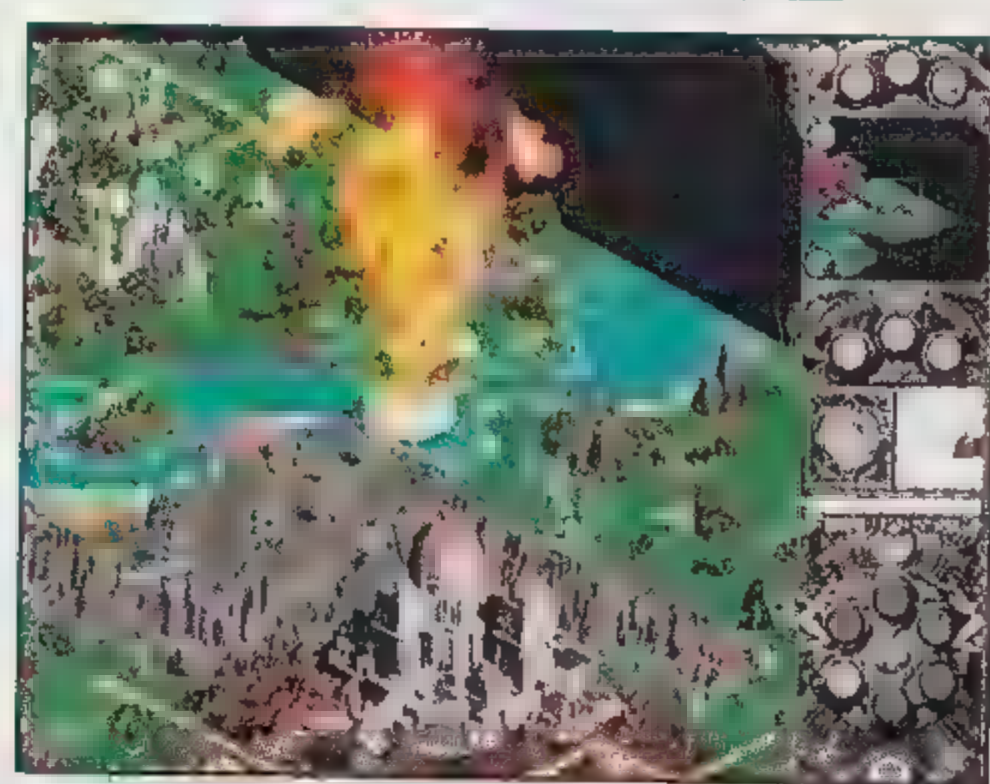


4 Uczymy herosa tylko jednej lub dwóch zdolności władania ekwipunkiem. Jeśli mamy kilku bohaterów, staramy się, by każdy posługiwał się innym typem przedmiotów. Dzięki temu wykorzystujemy cały znaleziony ekwipunek.

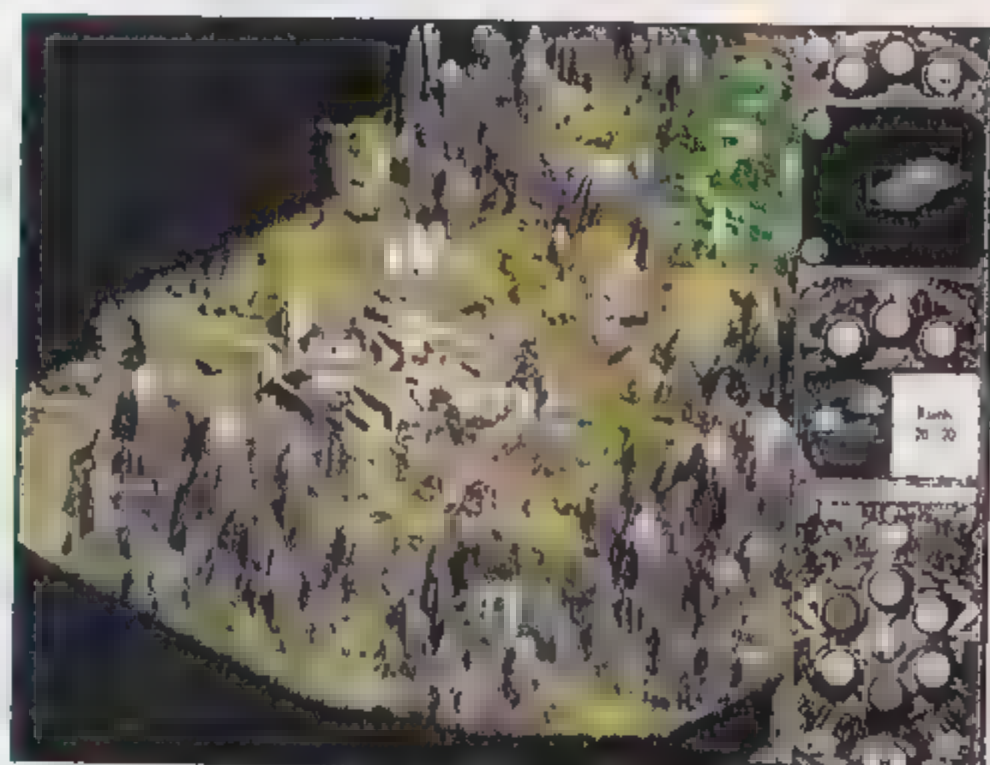
Tabela umiejętności dowódców – zapoznajemy się z nimi, by nasz bohater rozwijał się dokładnie tak, jak chcemy

umiejętność	od poziomu	opis umiejętności	przydatność
Zdolności ogólne			
Dowodzenie	3, 6, 8, 10	daje kontrolę nad dodatkową jednostką	wysoka
Marszrutowanie	2	dodaje 20% punktów ruchu	wysoka
Zaawansowane marszrutowanie	5	dodaje 25% punktów ruchu	wysoka
Mistrz oręża	6	drużyna zdobywa 25% więcej doświadczenia	średnia
Bystry wzrok	7	zwiększa zasięg rozpraszania mgły wojny	niska
Poruszanie się po lesie	11	oddział szybko wędruje po lesie	niska
Zdolności wzmacniające herosów			
Moc	4	dowódca zadaje 25% więcej obrażeń	średnia
Naturalny pancerz	4	wartość pancerza dowódcy rośnie o 20 punktów	wysoka
Celność	7	dowódca ma o 20% większą szansę trafienia	niska
Naturalne uzdrawianie	8	co turę dowódca regeneruje 15% punktów życia	wysoka
Wytrzymałość	8	dodaje dowódcy 20% punktów życia	wysoka
Pierwsze uderzenie	13	inicjatywa dowódcy rośnie o 50%	wysoka
Zdolności władania ekwipunkiem			
Chorągwie	2	umiejętność używania sztandarów	średnia
Wiedza o artefaktach	2	umiejętność używania magicznych przedmiotów	średnia
Wiedza tajemna	2	umiejętność czytania magicznych ksiąg	średnia
Wiedza podróżnicza	3	umiejętność noszenia magicznych butów	średnia
Mądrość tajemna	3	umiejętność używania magicznych kul	średnia
Moc tajemna	5	umiejętność używania talizmanów	średnia
Zdolności ochronne			
Nieskazitelność	9	chroni dowódcę przed atakami złodziei	średnia
Ochrona przed mocą wody	10	chroni dowódcę przed pierwszym atakiem wody	średnia
Ochrona przed mocą ziemi	12	chroni dowódcę przed pierwszym atakiem ziemi	średnia
Ochrona przed mocą ognia	14	chroni dowódcę przed pierwszym atakiem ognia	średnia
Ochrona przed mocą powietrza	15	chroni dowódcę przed pierwszym atakiem powietrza	średnia

Prowadzimy wojny



1 Nim zaatakujemy silnego rywala, osłabiamy go czarami. W każdym kręgu magii jest co najmniej jedno zaklęcie odbierające wrogom punkty życia. Niestety zaklęcia nie działają na przeciwnika ukrytego w mieście lub w ruinach.



2 Gdy wróg jest potężny, atakujemy go kilkoma herosami. Ci którzy idą do boju na początku, mają jedynie osłabić rywala. Dopiero potem nasz główny bohater zadaje decydujący cios. Do pierwszego ataku wysyłamy też stwory przywoływane czarami.



3 Silnych i samotnych wrogów atakujemy jednostką unieruchamiającą przeciwnika. W ten sposób słaby oddział pokonuje potężnego rywala i zdobywa dużo punktów doświadczenia. Jeśli nasz magik jest szybszy od nieprzyjaciela, zwyciężamy bez żadnych strat.

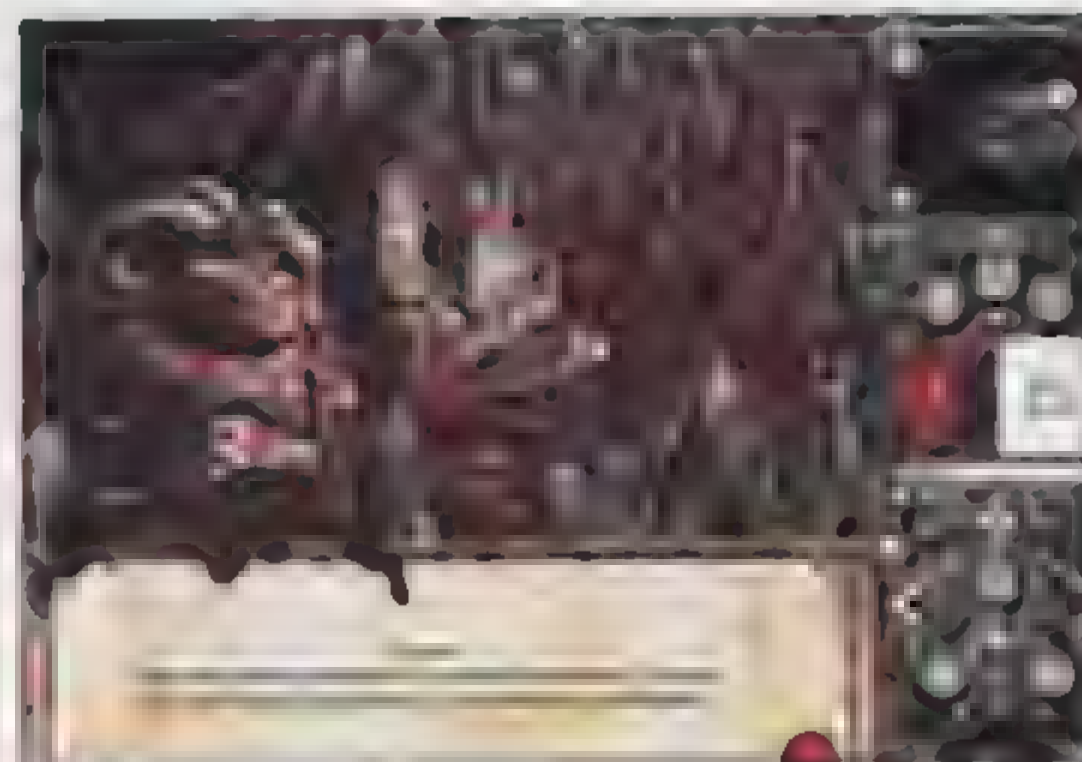
Zdobywamy stolicę



W żadnym ze scenariuszy warunkiem zwycięstwa nie jest zdobycie wrogiej stolicy. Atak na nią stanowi wyzwanie, bowiem każdego siedliska pilnuje potężny strażnik. Takiego wroga da się pokonać tylko czarami unieruchamiającymi lub transformującymi. Blokujemy strażnika, nim zniszczy nasz oddział.

Zwycięzamy, prowadząc legiony potępionych

Etap 1: Złamana pieczęć

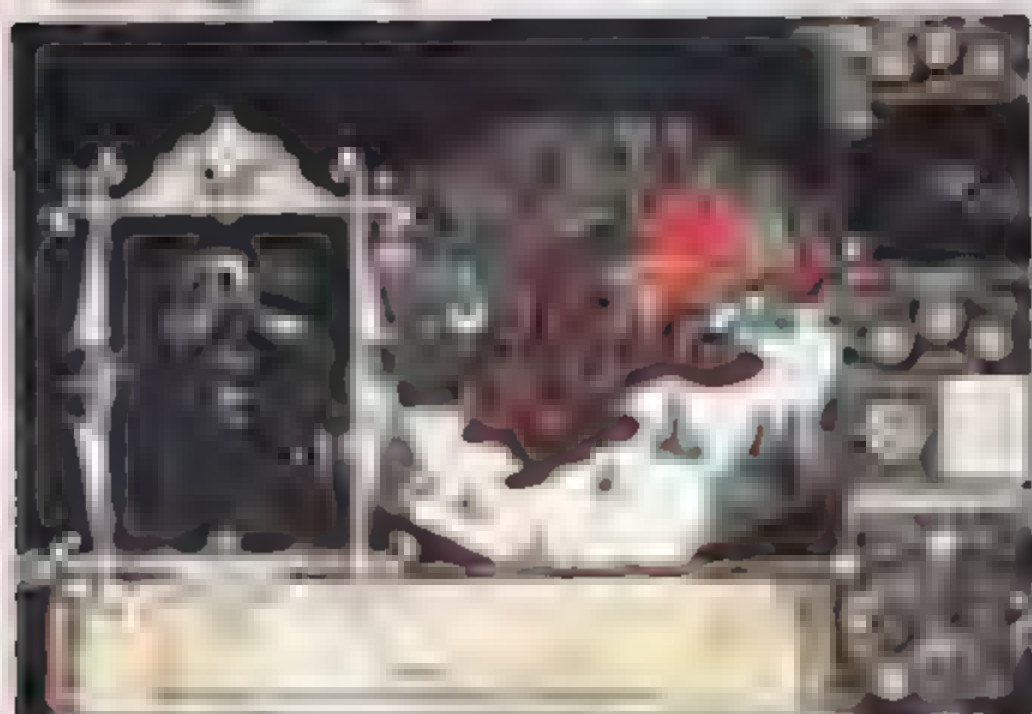


1 Rozpoczynamy w mieście Sollixa (1 na mapie pierwszego etapu). Przebijamy się na zachód, zajmując miasta i szkoląc głównego herosa. Zdobywamy twierdzę Oghock (2) i kryjemy się w niej, czekając na przybycie krasnoludzkiego wysłannika.

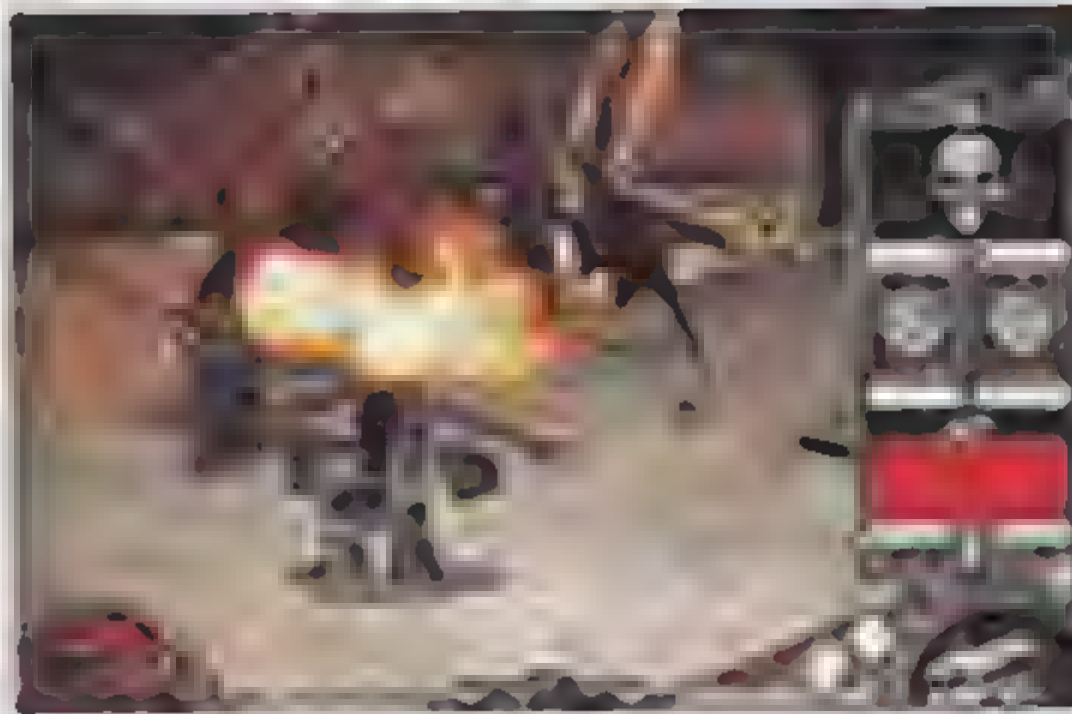


2 Oddział Gymnara (2) wędruje trasą zaznaczoną na mapie czerwona strzałką. Dopadamy ich na północ od Oghock (3) lub na przełęczy (4). Jeśli krasnolud dociera do ołtarza (5), przegrywamy. Po śmierci Strażnika Chmur pojawia się Bethrezen.

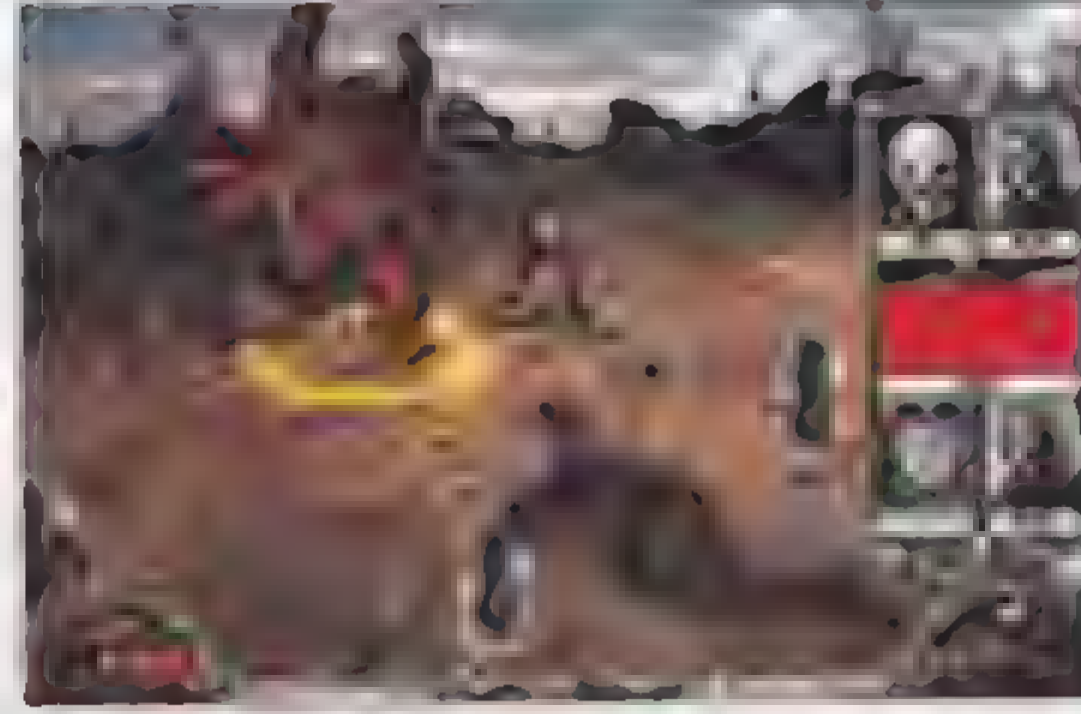
Etap 2: Schronienie Bethrezena



3 Bethrezen kolejno pokonuje ożywionych, którzy otaczają go przy portalu (1). Demoniczny wódz zdobywa miasto Oghock (2), gdzie regeneruje siły tymczasem heros rozpoczynający grę w stolicy (3) porusza się nieustraszy z Trudienhah (4) i podbija miasta na południu.

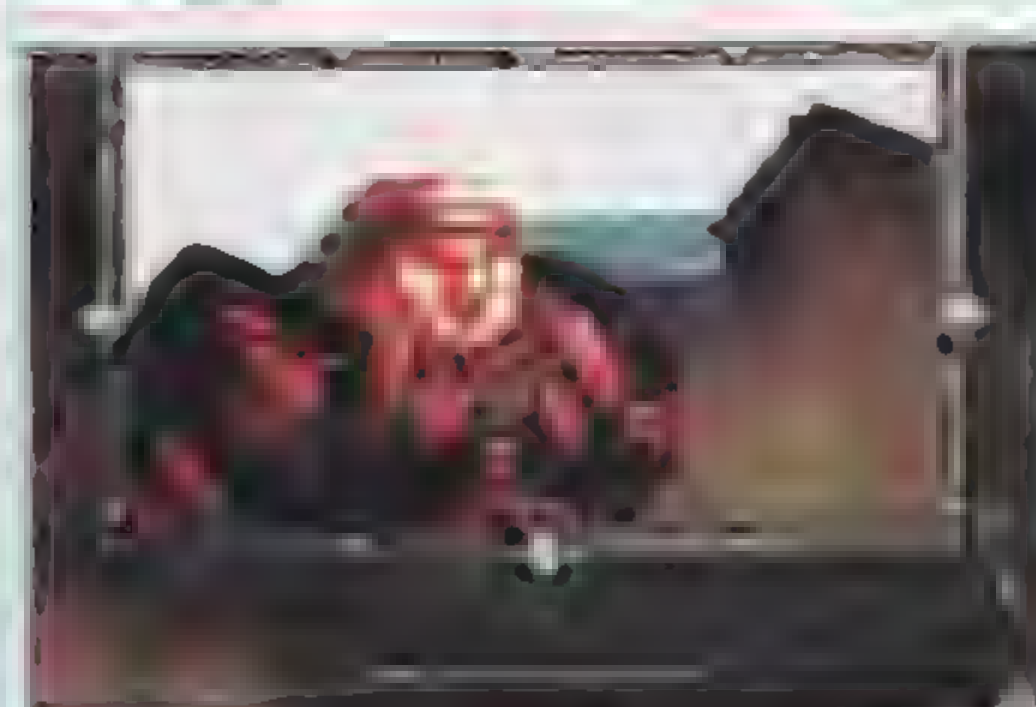


4 Wykorzystując zdolności Bethrezena, przegrywamy miasto Thaanul (1). Pozostawiamy tam oddział Bethrezena, aby rozbił wojska nieumarłych wyruszające do walki z ich stolicy (2). Teraz spokojnie szkolimy głównego herosa, podbijając tereny na zachodzie i w centrum mapy.

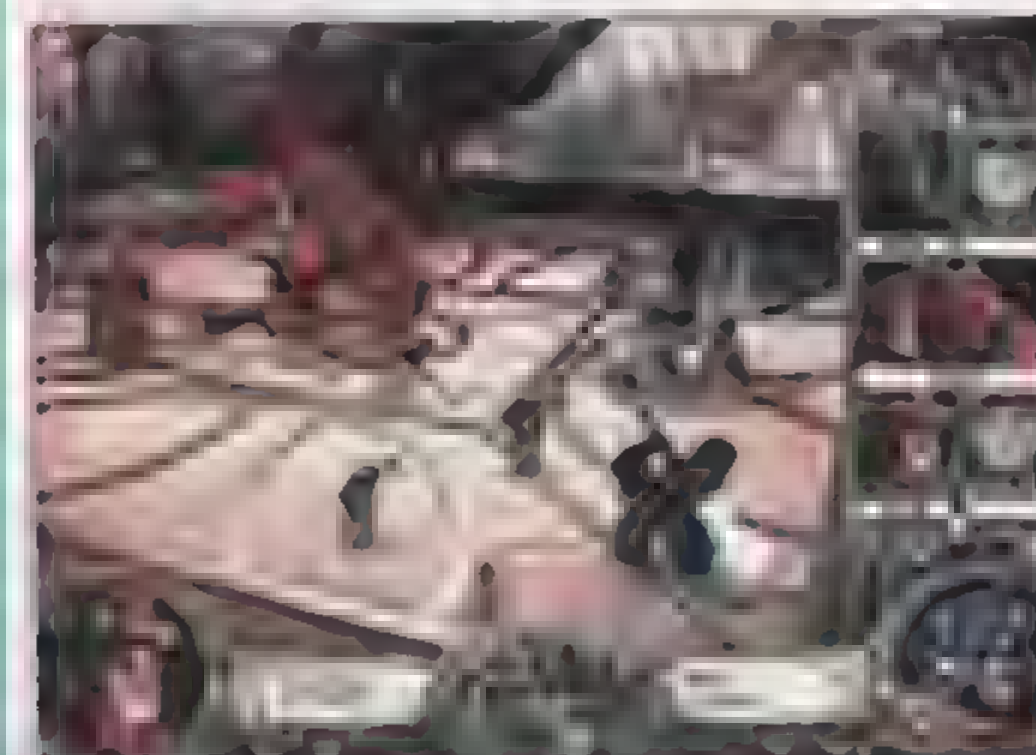


5 Co pewien czas walczymy z posiłkami ożywionych. Najgroźniejszy jest pierwszy atak z południa (6), który następuje mniej więcej w 20 turze gry. Gdy nasz główny heros osiąga maksymalną siłę postaci, kierujemy Bethrezena na północ i zwyciężamy strażników niebieskiego kręgu (13).

Etap 3: Mroczne Przymierze



6 Zabijamy potwory czające się w okolicach naszej stolicy. Potem wyruszamy na północny wschód i prowadzimy krucjatę przeciwko górskim klanom. Każde zwycięstwo nad krasnoludami poprawia nasz wizerunek w oczach Huberta de Lalye.



7 Unikamy starć z nadciągającymi ze wschodu herosami imperium. Pilnujemy stolicy górskich klanów i eliminujemy opuszczających ją bohaterów. Bethrezen z silnym wsparciem może pokusić się nawet o zdobycie krasnoludzkiej siedziby. To duże wyzwanie, ale ten atak nie jest konieczny do ukończenia etapu.



8 Po rozbiću 11 górskich klanów nasze stosunki z imperium są na poziomie neutralnym. By doprowadzić do pokoju (1), oferujemy wodzowi imperium pieniądze (2) i proponujemy przymierze (3). Ilaron jest uparty, ale ostatecznie przyjmuje naszą ofertę.

Disciples III: Mroczne proroctwo

Zwycięzamy, prowadząc legiony potępionych

Etap 4: Słony loch

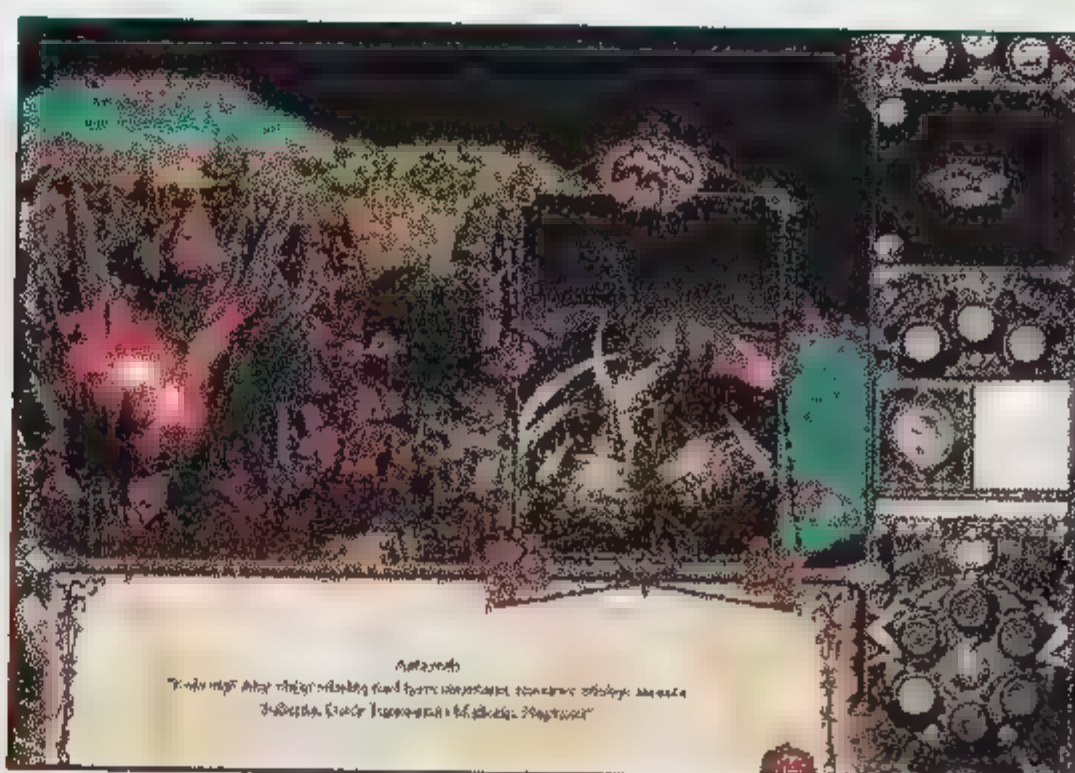


9 Likwidujemy strażników i ruszamy na południe. Trenujemy bohaterów, niszcząc państwko ożywieńców. Wkraczamy do ruin twierdzy krasnoludów. Zabijamy syna Ymira i odbieramy mu klucz runiczny. Przez kotlinę na południu wdzieramy się na tereny górskich klanów.



10 Pokonujemy strażników i wrogich herosów, a następnie przebijamy się na północny zachód. Jeden z bohaterów odiera kontratak nieprzyjaciela. Drugi, trzymając klucz runiczny, podchodzi do magicznych wrót. Otwiera się przejście do lochu Asterotha. Zbliżamy się do demona, aby go zwerbować.

Etap 5: Ciemność i światło

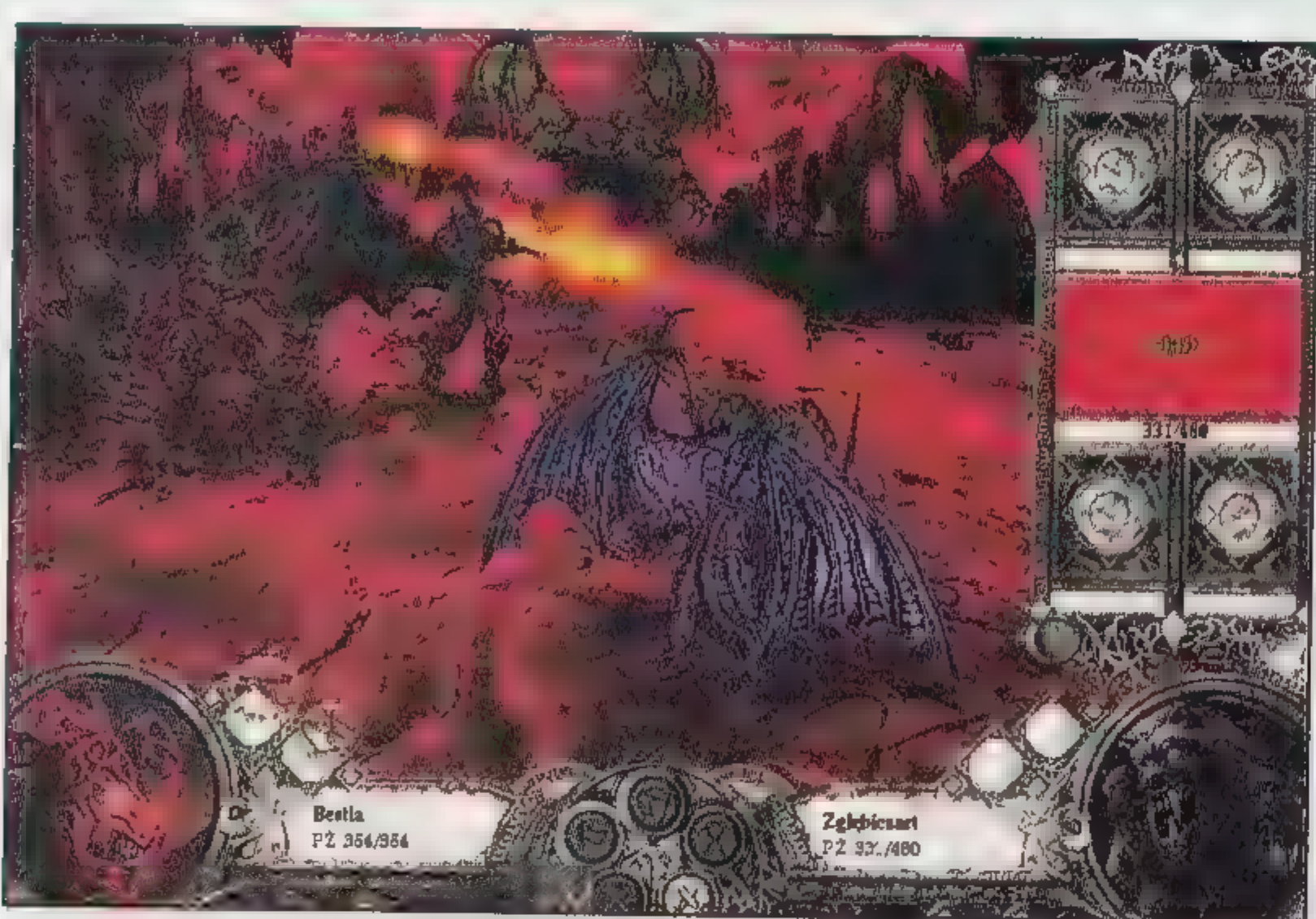


11 Kierujemy Asterotha do walki z gargulcem wysłannikiem. Potem posyłamy wojowników na północ, gdzie grasuje duża liczba imperialnych i krasnoludzkich herosów. Staramy się wyeliminować ich jak najwięcej, zanim zdobędą doświadczenie i wyszkolą się, walcząc z neutralnymi potworami.

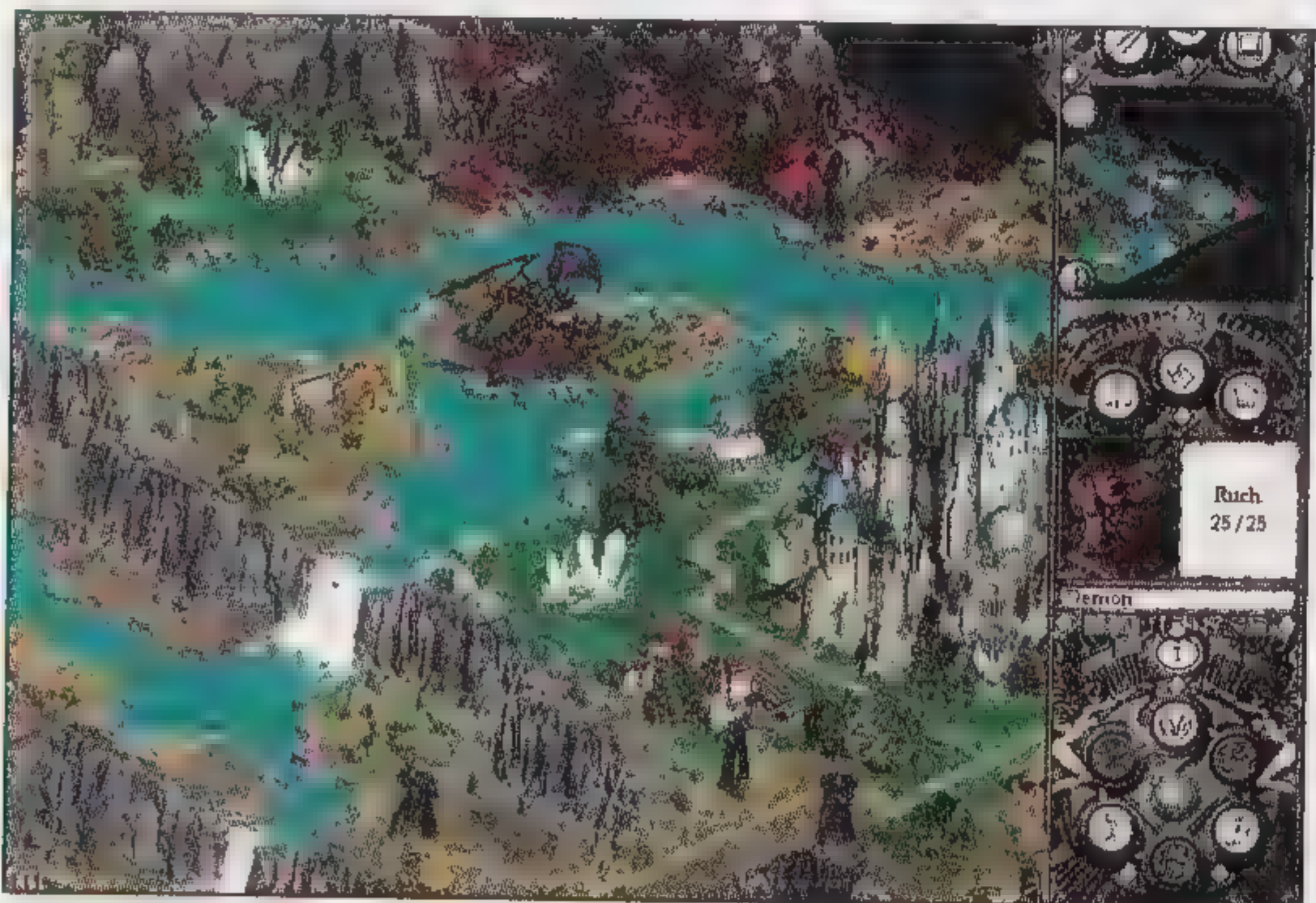


12 Naszym celem jest zdobycie trzech miast, które tworzą linię biegnącą z zachodu na wschód. Zachodnia osada Sullonia i wschodni Mallorin są słabo bronione – zdobywa je nawet samotny Asteroth. Leżący w centrum dwór Tunnsena jest pilnowany przez potężnego starszego.

Etap 6: Zasadzka



13 Uther objawia swe prawdziwe oblicze, a Asteroth staje po jego stronie. Z bitwy rozpoczynającej etap staramy się ocalić jak najwięcej bohaterów. Nasz główny heros wspierany przez demona, diabła i czarownicę powinien sobie poradzić ze zglębiczartami wroga.



14 Rozbijamy grupkę kultystów skupioną przy piekielnej bramie. Szkolimy żołnierzy, eliminując słabych herosów imperium. Zamykamy wroga w pułapce, ustawiając strażnika przy wrotach do stolicy. Przejmujemy kontrolę nad zasobami, szkolimy wojsko i badamy czary.

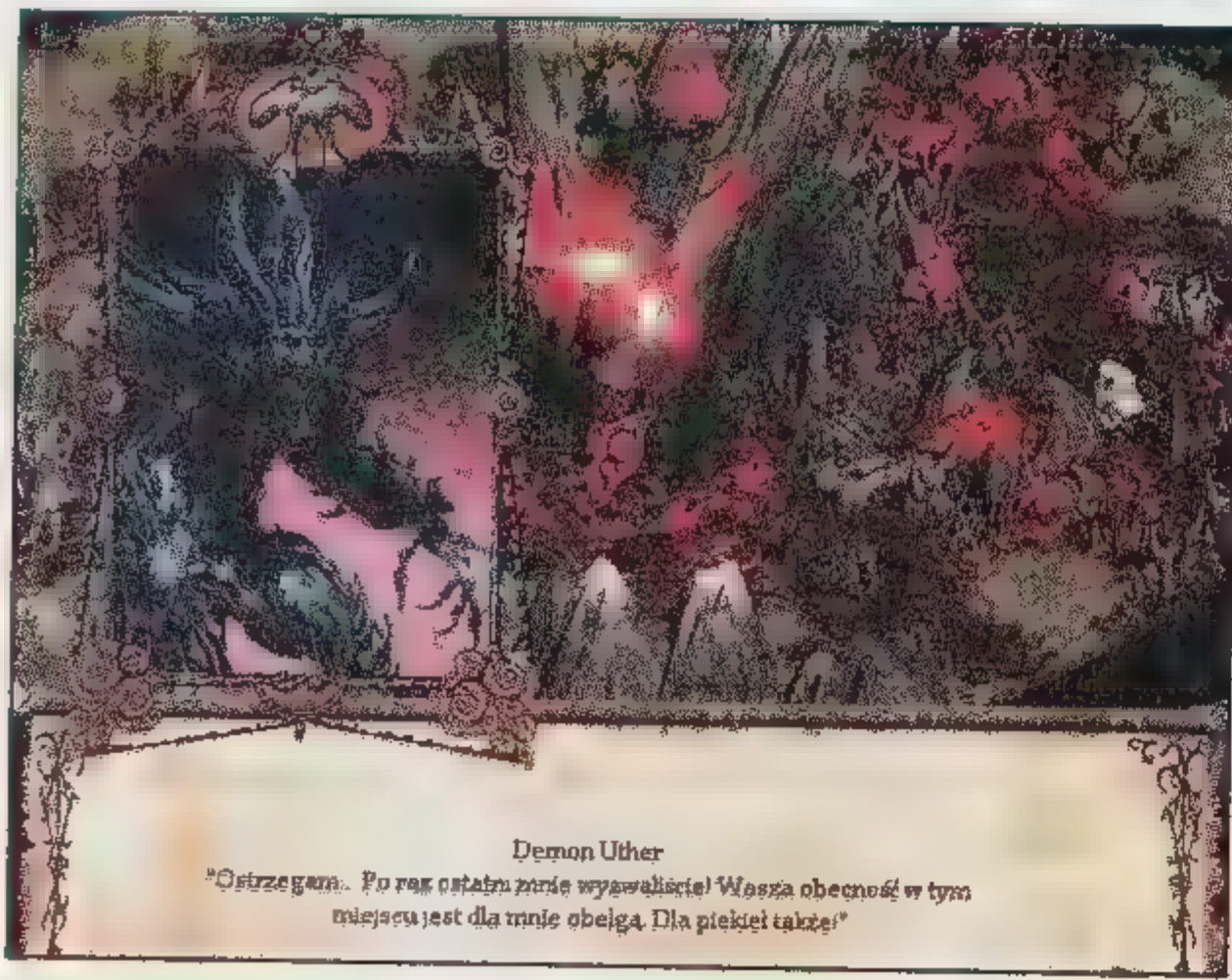


15 Osłabiamy zbuntowanego Asterotha i jego świtę czarami (tylko demon jest odporny na zaklęcia ognia i umysłu). Następnie atakujemy kolejnymi herosami. Ostateczny szturm prowadzimy głównym bohaterem. Pokonując czarta, zdobywa mnóstwo punktów doświadczenia i wspaniały miecz odbierający wrogim żołnierzom poziomy doświadczenia.

Posioma:	1
PD:	0 / 9900
PZ:	1020 / 1020
Wzrost:	0
Odporność:	Umysł, Ogień
Ataki:	2x Ostrze piekielne
Sztuka:	80%
Obrażenia:	150
Źródło:	Ogień
Inicjatywa:	50
Zasieg:	Sąsiedztwo jednostki
Cel:	1
Dowodzenie:	3
Zwycięstwa:	0

Asteroth
Dowodzący osiemdziesięcioma piekielnymi kohortami Asteroth jest postrachem wszystkich, bowiem równie bezbożnie niszczy

Etap 7: Księżę piekiel



16 Ruszamy na południowy zachód i podbijamy tereny nieumarłych. Tym samym zabezpieczamy teren otaczający piekielną otchłań. Wojna ze szkieletami zapewnia nam sympatię górskich klanów. Tolerujemy sojusz, o ile krasnoludy nie odbierają nam zasobów.



17 Droga do Uthera prowadzi przez terytorium górskich klanów. Najpierw kończymy porachunki z Asterothem, potem stajemy do starcia z samozwańczym władcą piekiel. To ciężka przeprawa, ale zaklęcia i poświęcenie herosów dają nam ostateczne zwycięstwo.

Rodzina pism Komputer ŚWIATA powiększa się!

Komputer ŚWIAT

ekspert

to czasopismo
dla zaawansowanych
użytkowników
komputerów

W pierwszym numerze:

• **praktyczne porady**

dotyczące

obsługi programów

do Windows i Linuksa

• **wskazówki**

dla webmasterów

i administratorów

sieci

• **na krążku**

pełne wersje

programów:

PartitionMagic 5

i Restorator po polsku

oraz wiele innych aplikacji



Komputer

ekspert

kompetentny praktyczny niezbędny

Już w kiosku!

Piotruś Pan Wielki powrót

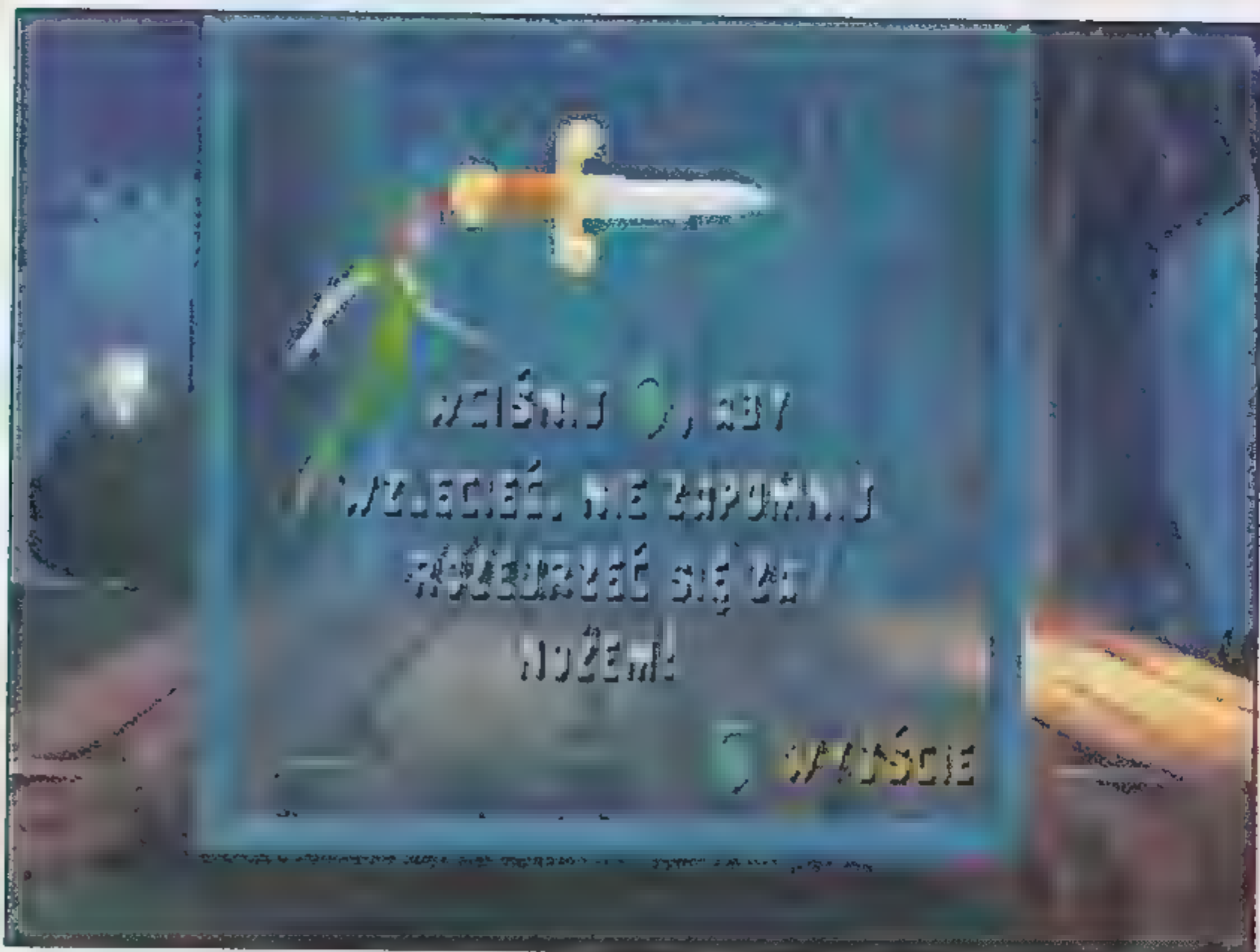


Gra zręcznościowa na PC | **GRY** radzą,
jak zagiąć złego kapitana Haka, uwolnić
Zagubionych Chłopców i zdobyć skarb

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy podstawy gry

Wcielamy się w Piotrusia Pana, który szuka skarbu. Jego przeciwnik, podstępny kapitan Hak, robi wszystko, aby utrudniać nam życie. Zbieramy fragmenty mapy oraz uwalniamy rozdzielonych i uwięzionych przez Haka Zagubionych Chłopców. Przed nami wiele zadań, mnóstwo pułapek i walk z licznymi wrogami. Często uczestniczymy też w minigrach. **GRY** wyróżniają ich opisy osobnymi tytułami, a w przewodniku przedstawiają 11 początkowych misji.



Na początku poziomu i w trakcie zabawy czytamy podpowiedzi. Porady dotyczące niektórych etapów kupujemy także w sklepie

Odczytujemy informacje z ekranu

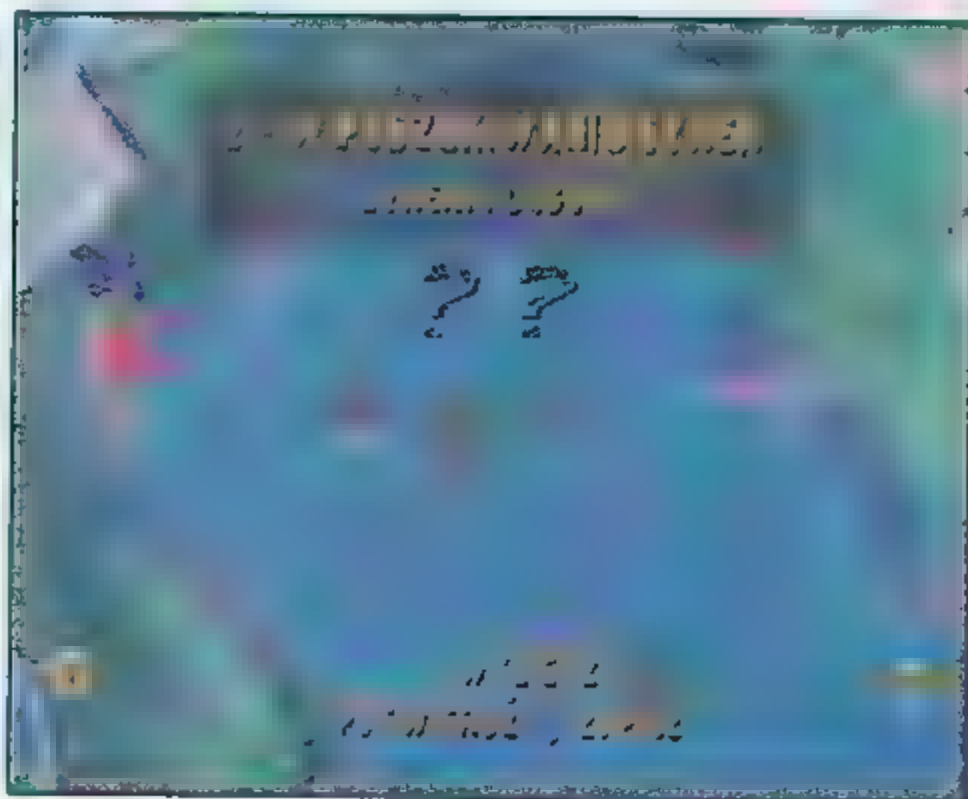


W lewym górnym rogu widzimy liczbę piórek **1**, którymi płacimy w indiańskim sklepiu. Serduszką **2** oznaczają poziom zdrowia bohatera. Woreczki **3** pokazują, ile mamy magicznego proszku unoszącego przedmioty w powietrze. Te informacje pojawiają się tylko wówczas, gdy czegoś nam przybywa albo ubywa.

Na drodze do skarbu walczymy z piratami, a na koniec z samym kapitanem Hakiem



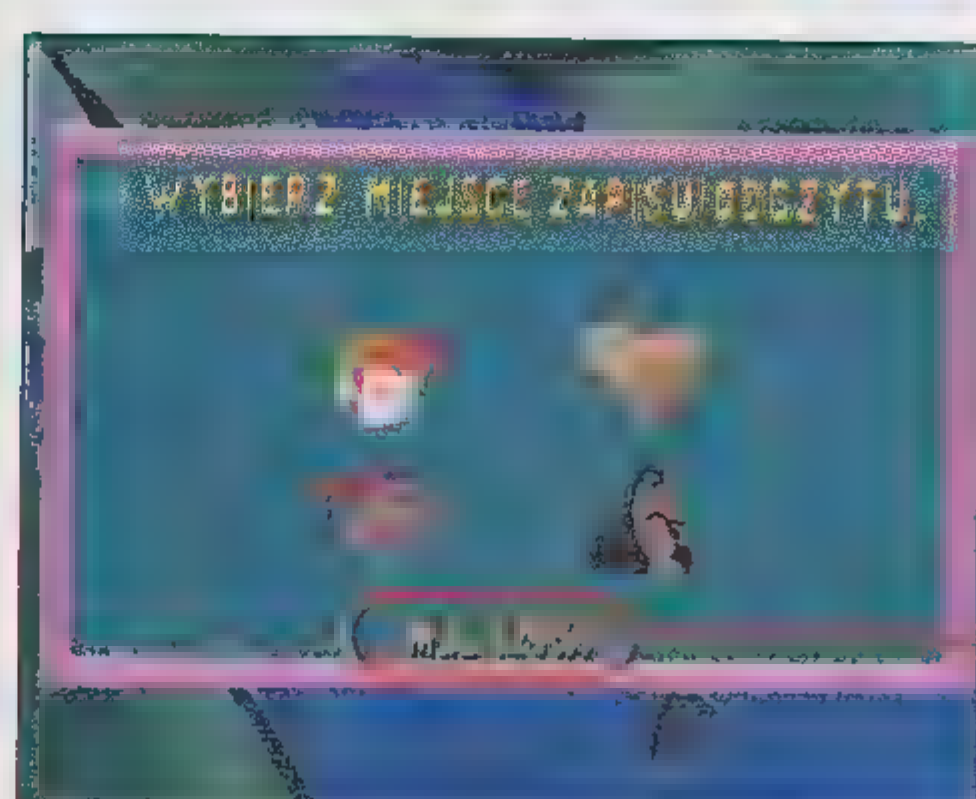
Zapisujemy i wczytujemy grę



1 Mamy cztery miejsca na zapisanie stanu gry. By to zrobić, wciskamy Enter na mapie Nibylandii **przed wejściem na kolejny poziom**. Jeśli Piotruś ginie, zaczynamy cały poziom od początku.

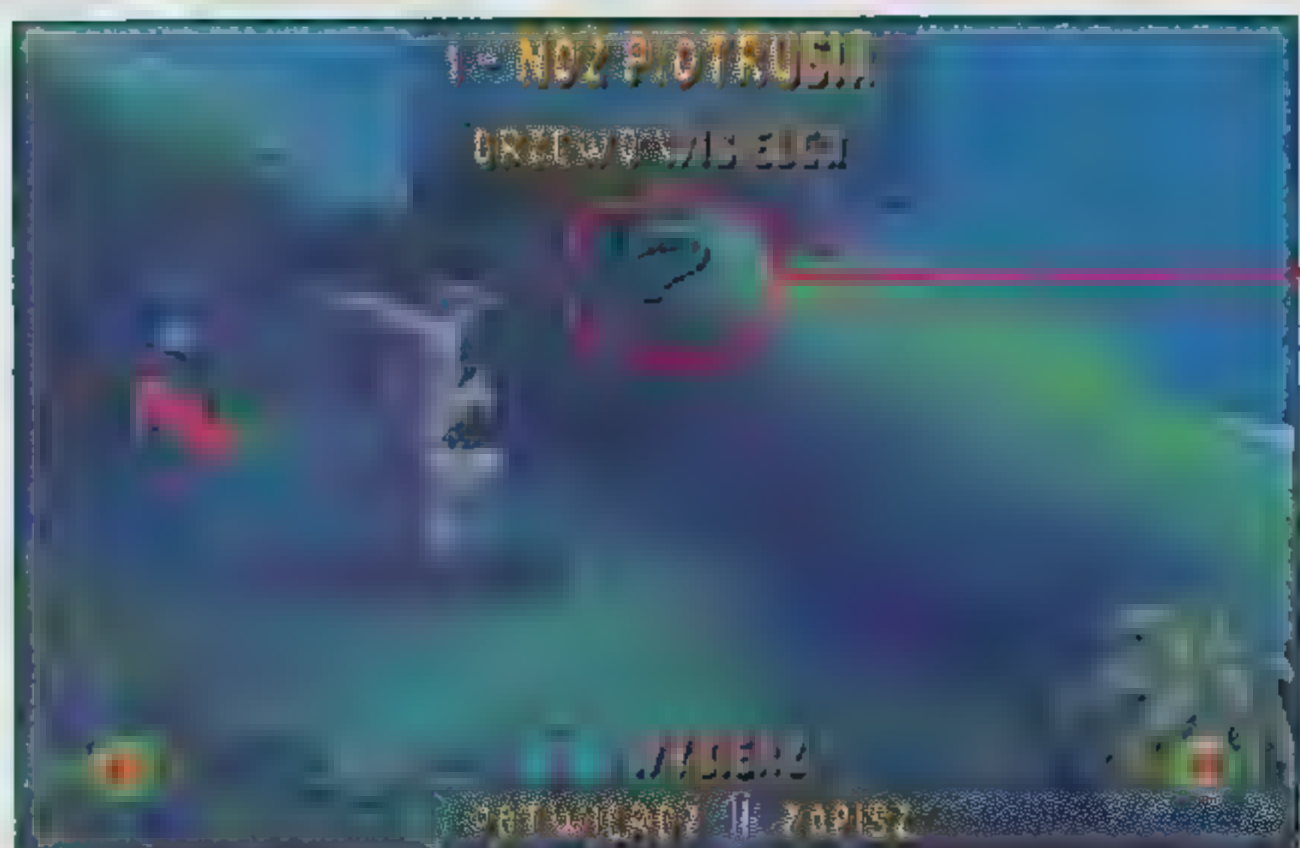


2 Ukazuje się menu gry. By zapisać grę, wciskając klawisze **[F5]**, wybieramy **1** i naciskamy **[A]**. Aby wczytać grę, wybieramy **2**, by wyjść z gry, a potem naciskamy klawisz **[F]** i wybieramy **Wczytaj grę**.



3 Używając strzałek **[↑]**, **[↓]**, wybieramy jeden z portretów oznaczających zapisane gry. Potwierdzamy wybór, wciskając klawisz **[A]**. Gdy wybieramy portret, widzimy, ile zadań ukończyliśmy **3**.

Nóż Piotrusia



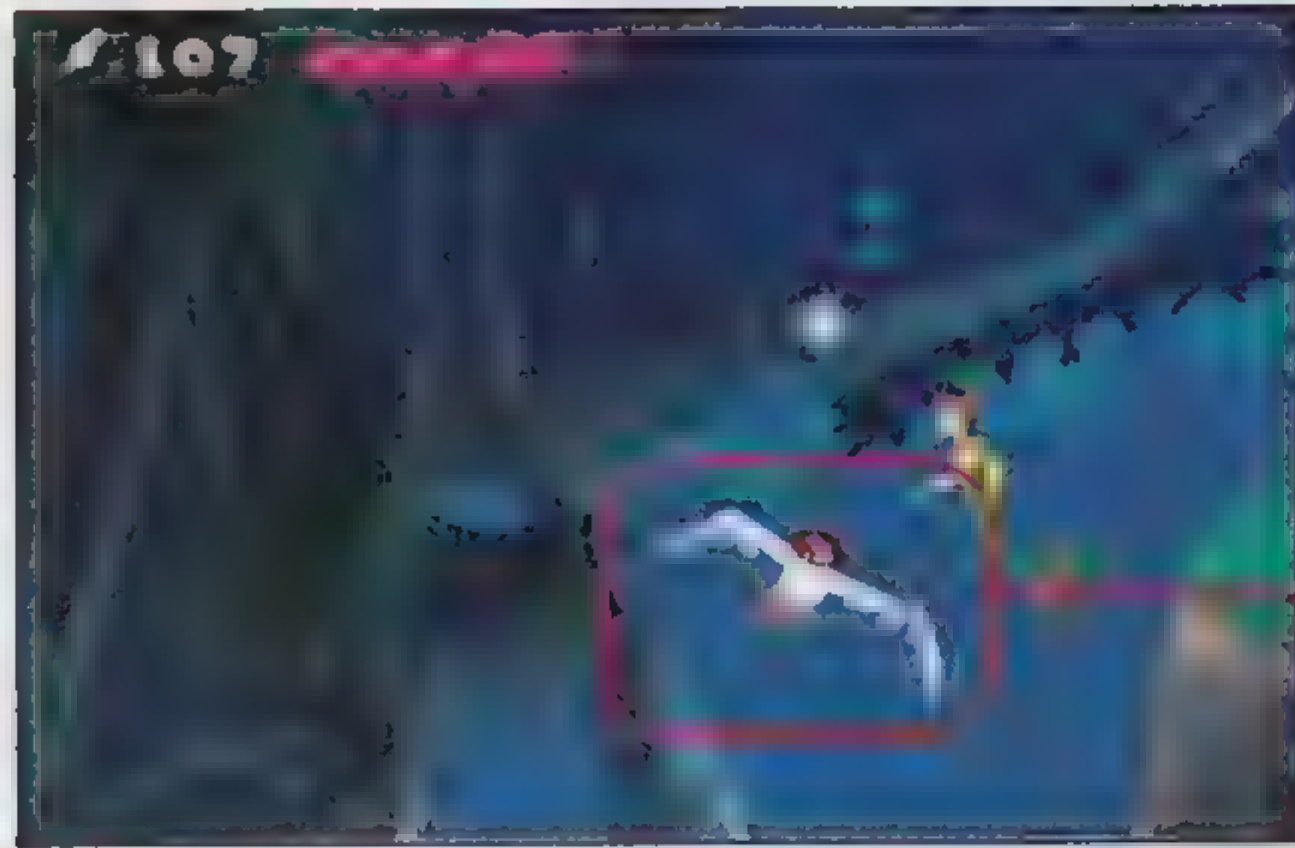
1 Na tym poziomie odwiedzamy pierwsze ukryte miejsce – informuje o nim wiszący w powietrzu znak zapytania . Gdy znajdujemy sekret, znak jest podświetlany na niebiesko.



2 W tej fazie gry naszym głównym zadaniem jest odnalezienie noża Piotrusia Pana. Mapa wskazuje miejsce jego ukrycia . Jeśli chcemy ją zobaczyć, wciskamy klawisz .



3 Na południowym wschodzie znajdujemy sekretne miejsce. Zbieramy tu czerwone piórka, które są więcej warte niż zwykle.



4 Pojawia się nasz pierwszy przeciwnik – jest to wielka mewa . Staramy się zniechęcać ją nożem albo ominąć.

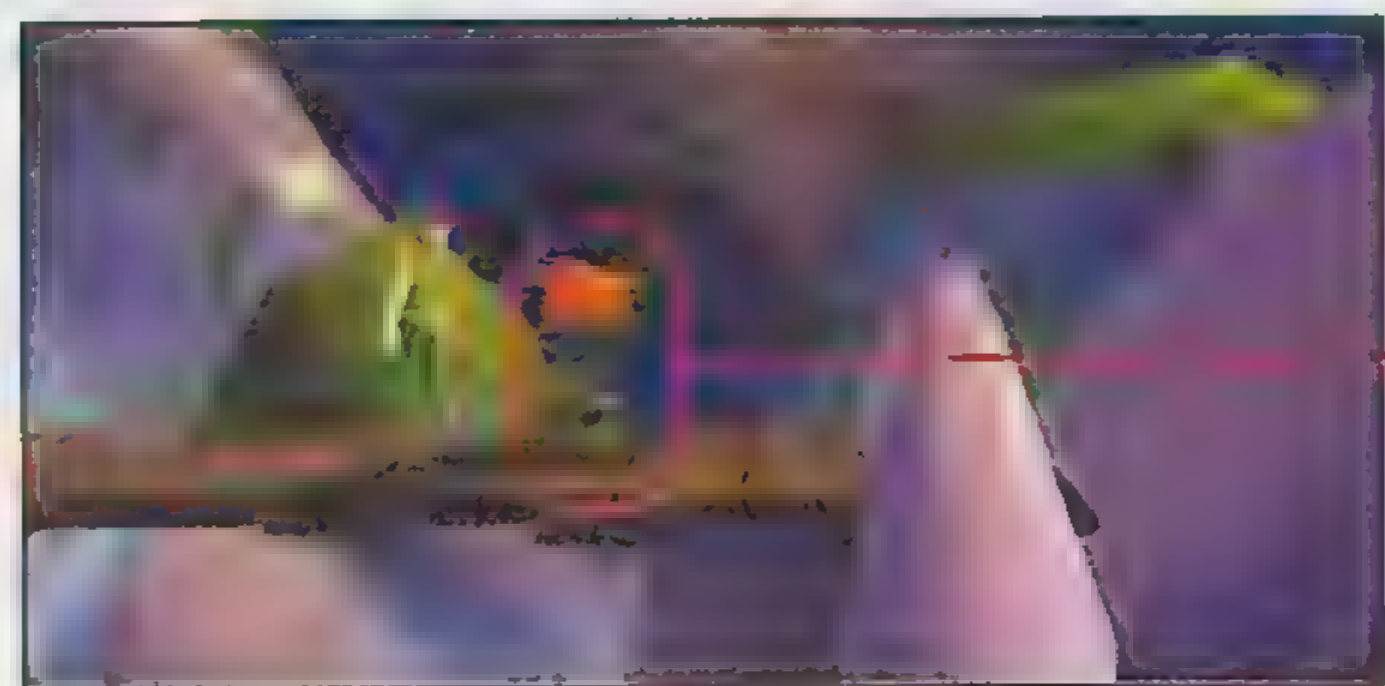
Indiański sklepik



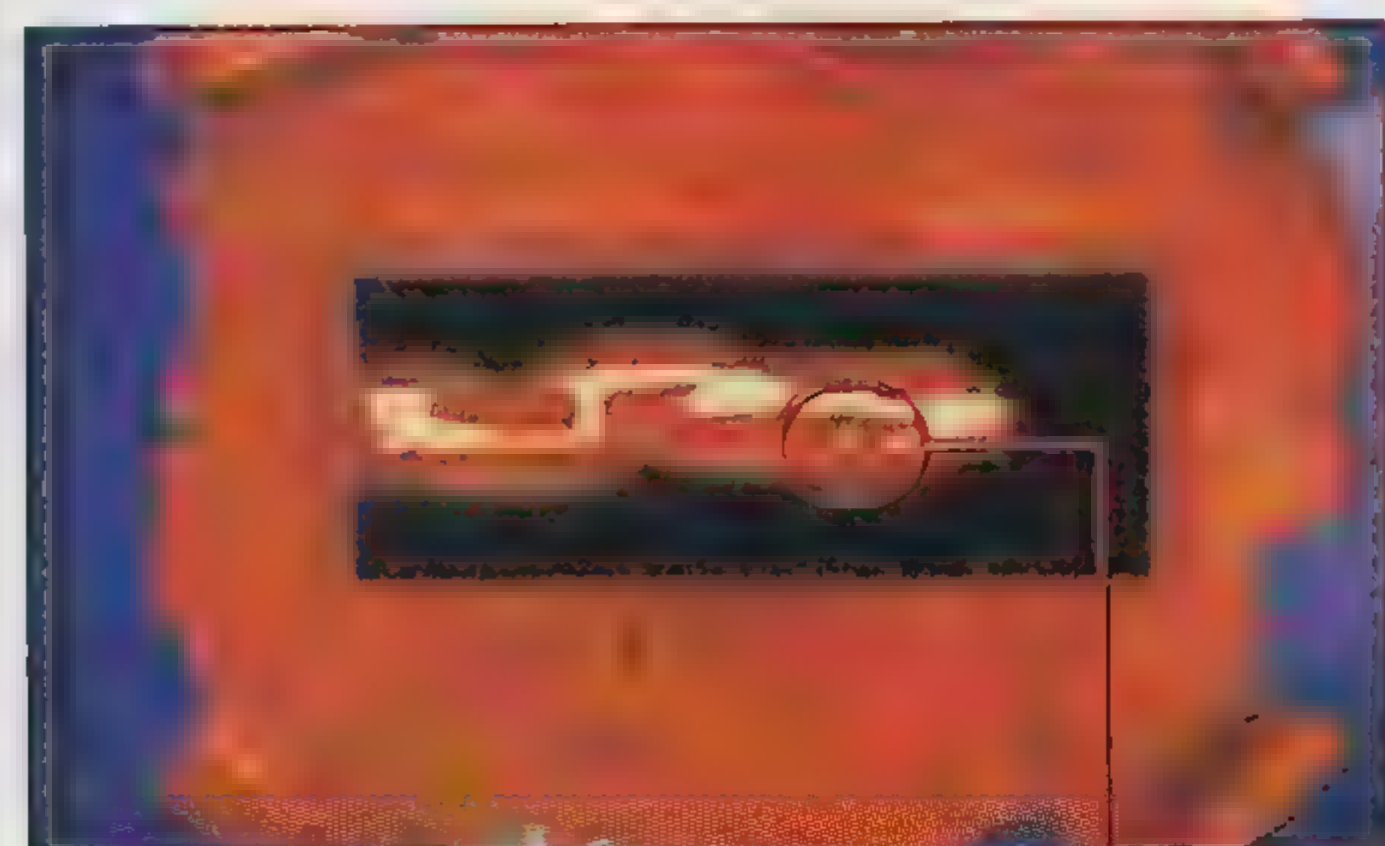
5 Po ukończeniu pierwszej misji staje się dostępny indiański sklepik. Aby się do niego dostać, przed wejściem na kolejny poziom naciskając klawisze i , przechodzimy do wigwamu i naciskamy . Kupujemy tu punkty zdrowia , magiczny proszek , podpowiedzi , oglądamy filmy lub wykupujemy zawartość tajemniczej skrzynki , którą okazuje się dodatkowe życie. Aby wyjść ze sklepu, naciskamy klawisz .



W poszukiwaniu syren

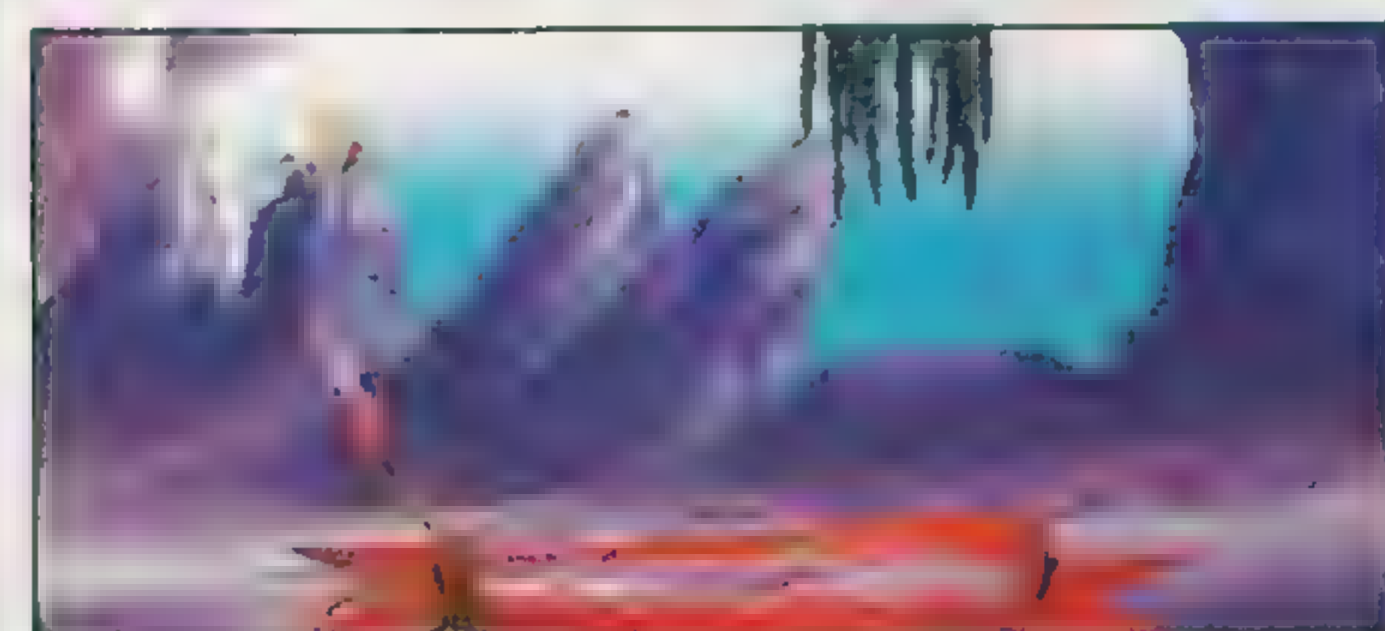


6 Na tym poziomie walczymy z mewami i piraniami. Unikamy też kolczastych pnączy. Przywracamy Piotrusiowi zdrowie, ścinając ogromne kwiaty i zbierając serduszka.



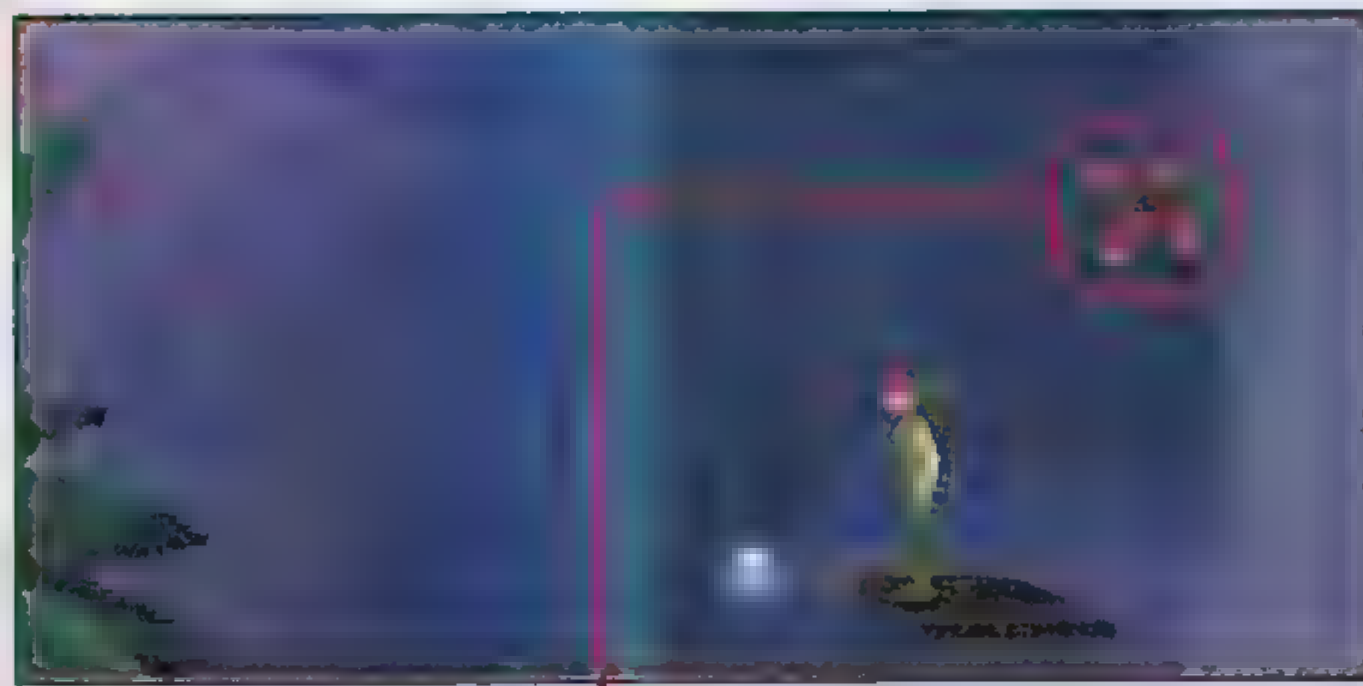
7 W miejscu oznaczonym na mapie znajduje się sekretne miejsce. Do drugiego z ukrytych miejsc wracamy, gdy już umiemy przesuwac głazy za pomocą magicznego proszku.

Leć Dzwoneczku, leć



Trafiamy na dodatkową planszę. Kierujemy lotem wróżki Dzwoneczek, kontrolujemy wysokość, na jakiej lecimy, i staramy się o nic nie zawadzić.

Prosto do laguny



8 Noże-wiatraczki poruszają się tam i z powrotem: do góry i w dół, a w niektórych miejscach z lewa na prawo. W odróżnieniu od latających mieczy atakujemy je nożem.



9 Spotykamy pirata podrzucającego miecze. Mimo swych rozmiarów nie jest groźny. Stajemy poza zasięgiem jego broni i uderzamy go nożem tyle razy, ile jest nad nim serduszek .



10 Na tym poziomie znajdujemy cztery sekretne miejsca, w których są piórka i kwiaty. Jeden z sekretów zaznaczony jest na mapie .

Wyścig z czasem

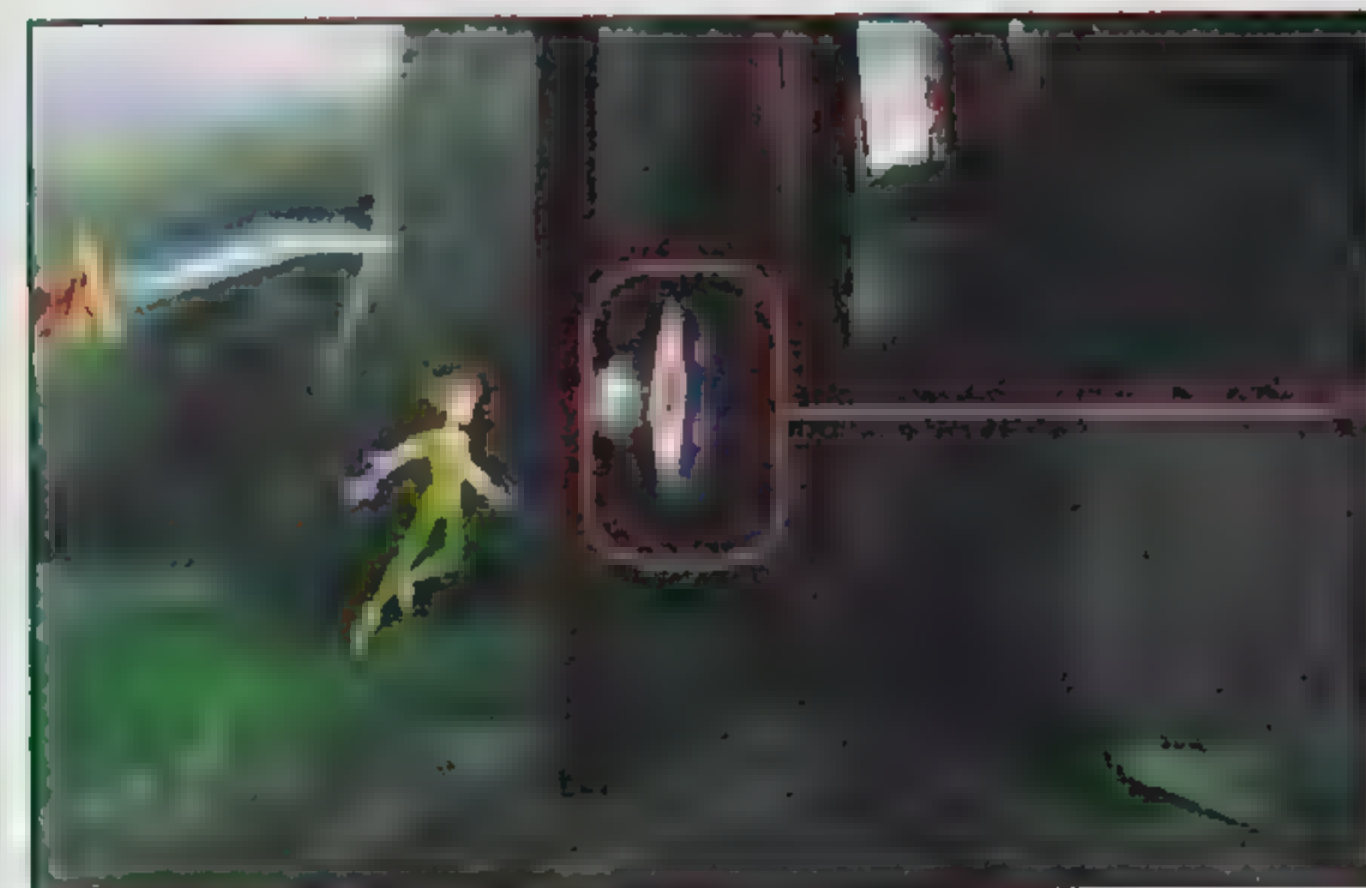


11 Ten poziom jest prosty. Jak najszybciej lecimy do przodu, omijając wrogów, spadające kamienie i noże-wiatraczki. W żadnym razie nie tracimy czasu na walkę!

Mapa skarbów



12 Huśtających się piratów omijamy, lecąc bokiem i górami nad nimi. **Uwaga:** W takiej pozycji Piotruś na pewno zostanie trafiony.

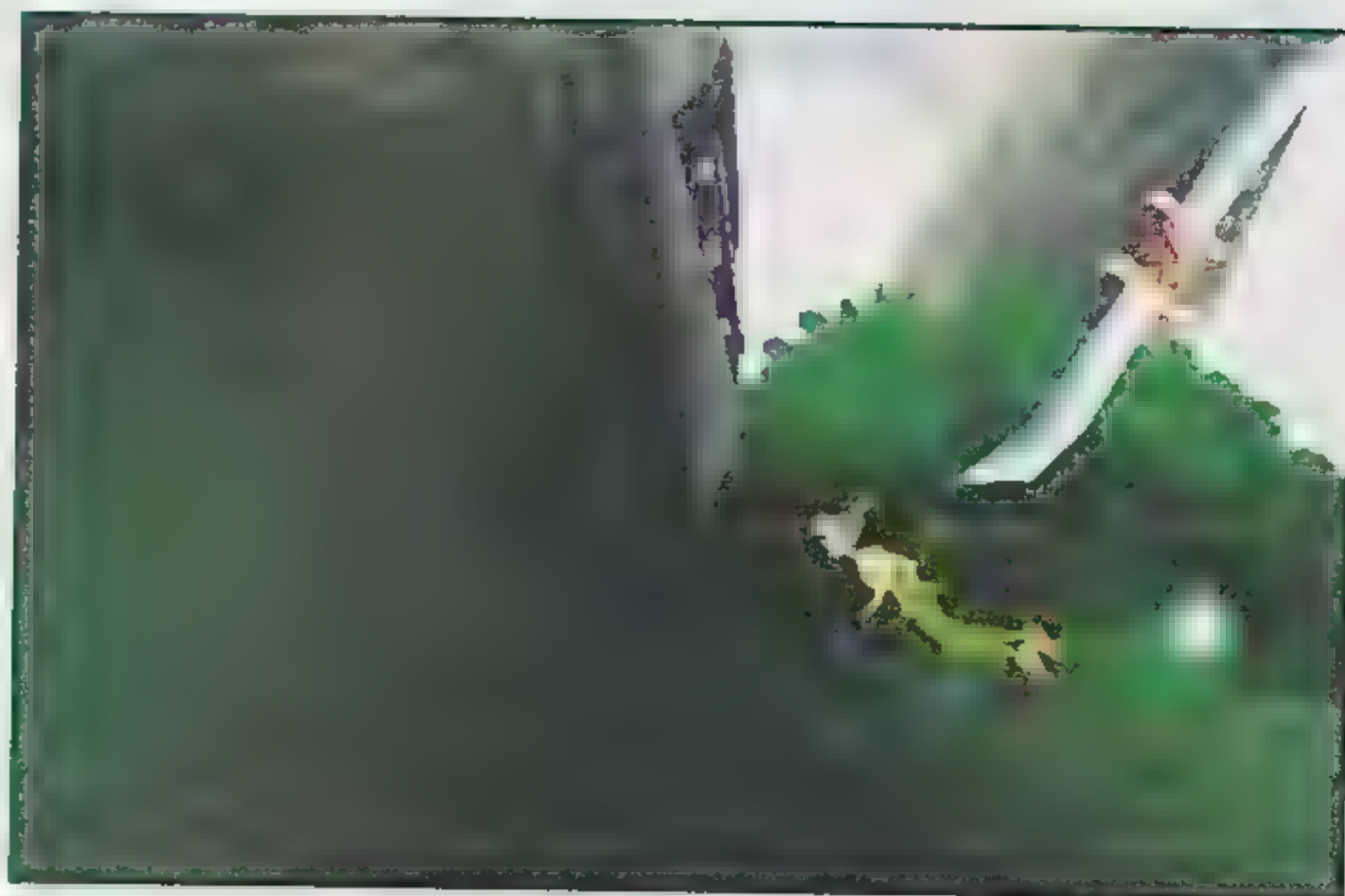


13 Aby otworzyć przejście znajdujące się wyżej, omijamy latający miecz, unosimy się i uderzamy nożem w tarczę .



Piotruś Pan: Wielki powrót

Mapa skarbów



14 Aby podejść do tarczy, lecimy jak najniżej, przy tarczy wznosimy się, dźgamy ją nożem i fruniemy w prawo przy samym suficie.

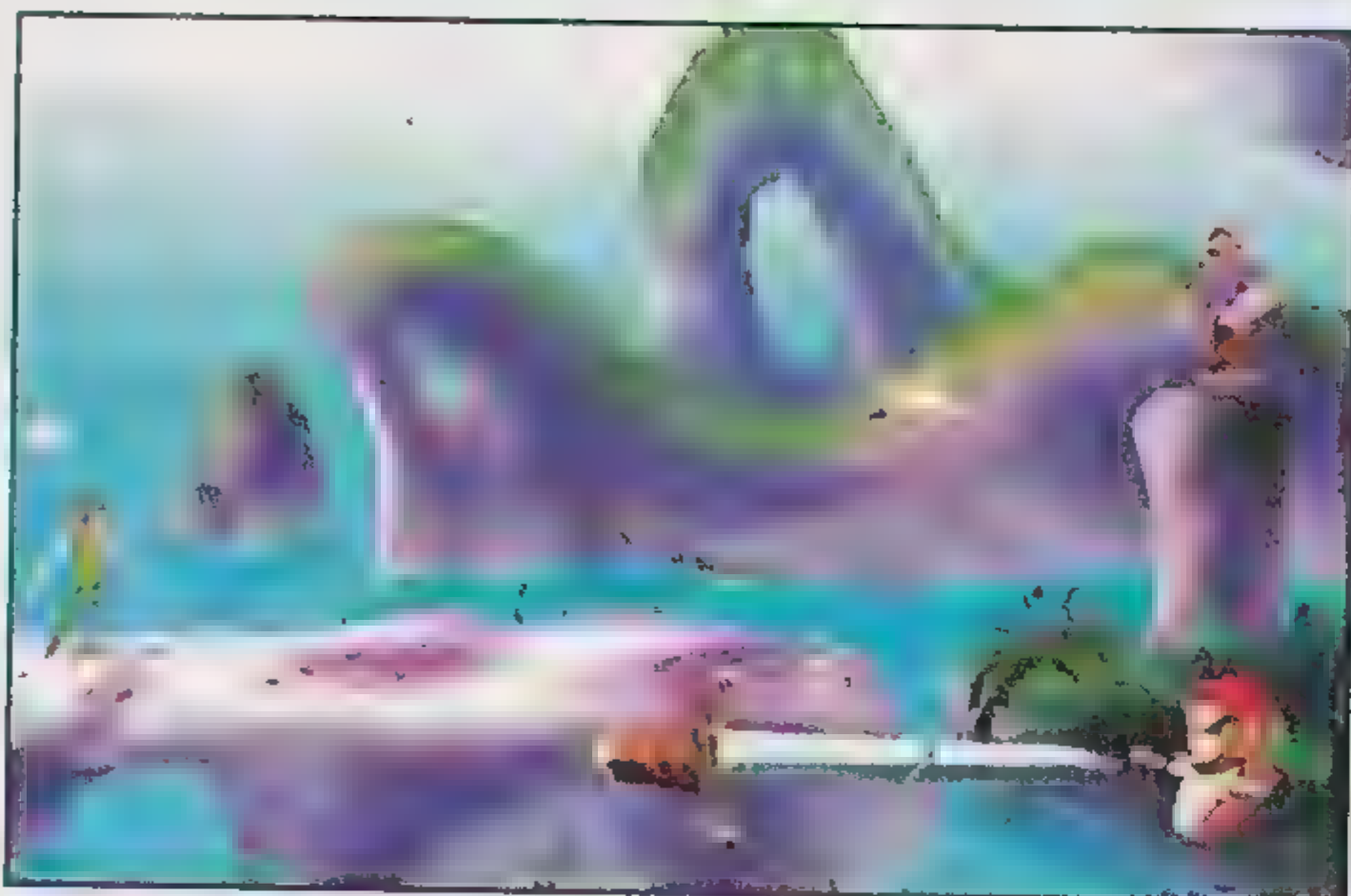


15 Biegającego za rusztowaniem pirata likwidujemy w taki sposób: wznosimy się za nim, blisko skalnej ściany i atakujemy go, gdy podrzuca miecze.



16 Kluczem pirata otwieramy kratę za totemem i znajdujemy fragment mapy. Idziemy dalej i natrafiamy na wyjście z poziomu.

Starkey



W czasie dodatkowej minigry uczymy się **rzucić nożem**. Stoimy spokojnie, gdy lecą dwa pierwsze noże, a następnych unikamy, podfruwając.

Nóż Piotrusia



Rzucamy nożem do tarczy pod wejściem na poziom. W tym celu podfruwamy i przytrzymujemy klawisz [S], aby wymierzyć, a następnie puszcza go.



Po **trafieniu nożem w tarczę** otwierają się drzwi do kolejnego poziomu. Na mapie zaznaczono miejsce, w którym się znajdują.

Do drzewa wisielca



17 Rzucamy nożem w beczki z prochem **z bezpiecznej odległości**. Najlepiej wtedy, gdy do beczki zbliża się przelatująca mewa, gdyż wybuch zabija wtedy wredne ptaszysko.



18 Trafiamy nożem w tarczę, aby otworzyć furtkę, za którą znajduje się dodatkowe życie. Furtka jest umieszczona na dnie szybu wiodącego w dół, poniżej tarczy.

Kąśliwe komary



21 Na tym poziomie najważniejsza jest szybka ucieczka przed chmurą krwiożerczych owadów. Kiedy podczas opadania wciskamy klawisz [Z], zwiększa się tempo, w jakim opadamy.

Na plaży

22 Do jednego z sekretnych miejsc w pobliżu wejścia znoś nas szalejący po plaży wiatr. Ten sekret jest zaznaczony na podręcznej mapce tego poziomu.



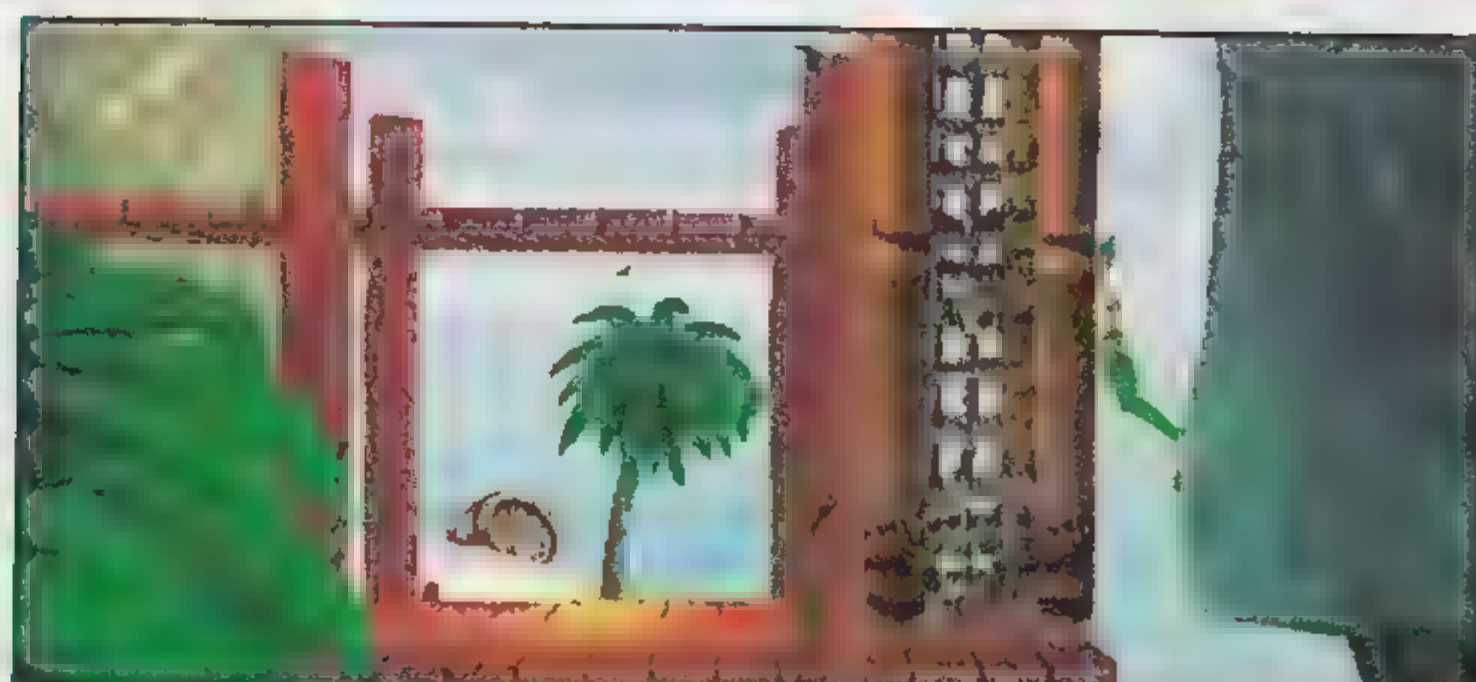
Jest tu kto?



19 Za każdym razem, gdy **przechodzimy po wyłącznikach**, otwierają się jakieś drzwi. Aby przez nie przejść, spieszymy się, bo wrota pozostają otwarte tylko przez krótki czas.

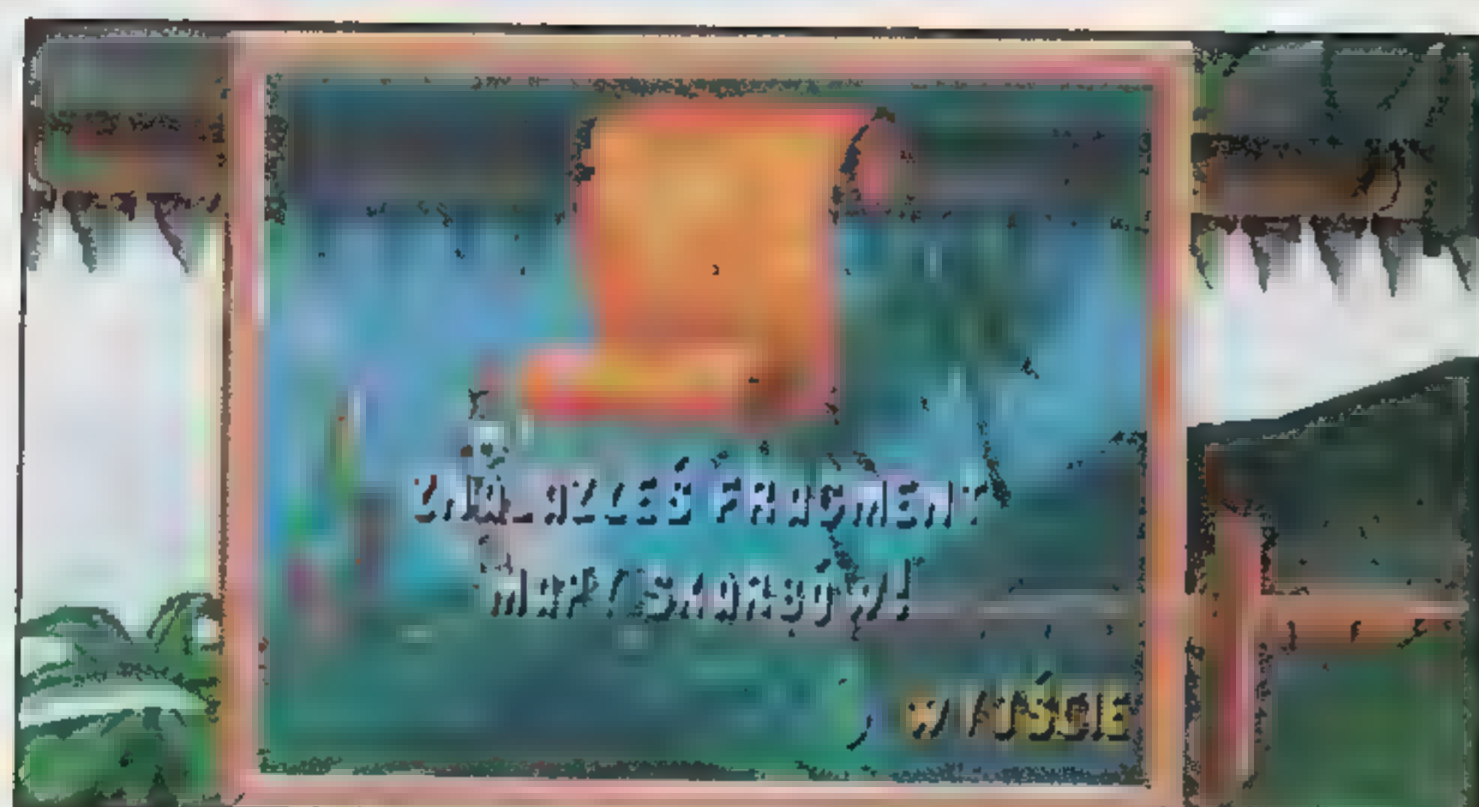


20 Idąc chodnikiem, nad którym przelatują niebezpieczne miecze, chowamy się w niszach, w których znajdujemy przy okazji cenne niebieskie piórka.



23 Na tej planszy często i mocno wieje. Kiedy podmuch znoś nas na niebezpieczną kolczastą ścianę, lecimy, opadając i trzymając wciśnięty klawisz [Z].

24 Prawie na samym końcu poziomu, tuż za dziwnym totemem znajdujemy drugi kawałek mapy prowadzącej do skarbu. Oto kolejny krok do szczęśliwego zakończenia przygód Piotrusia Pana.



Sekretne przejście



25 Na początku tego poziomu odkrywamy sekretne miejsce. Znajduje się ono tuż nad punktem, w którym rozpoczynamy rozgrywkę.



26 Kolczaste obrotowe ramiona, które zagradzają nam drogę w tej grocie, wymijamy, podążając płynnym ruchem za jednym z nich.



27 Unikamy ostrzału z armat. Przed ogniem pierwszego działu chowamy się w niszach w suficie, zaś następne omijamy, lecąc do góry.



28 Magicznych piratów zabijamy, rzucając nożem, bo nie daje się podejść do nich, aby zadać cios. Po tych wrogach pozostają przydatne klucze.

Turek

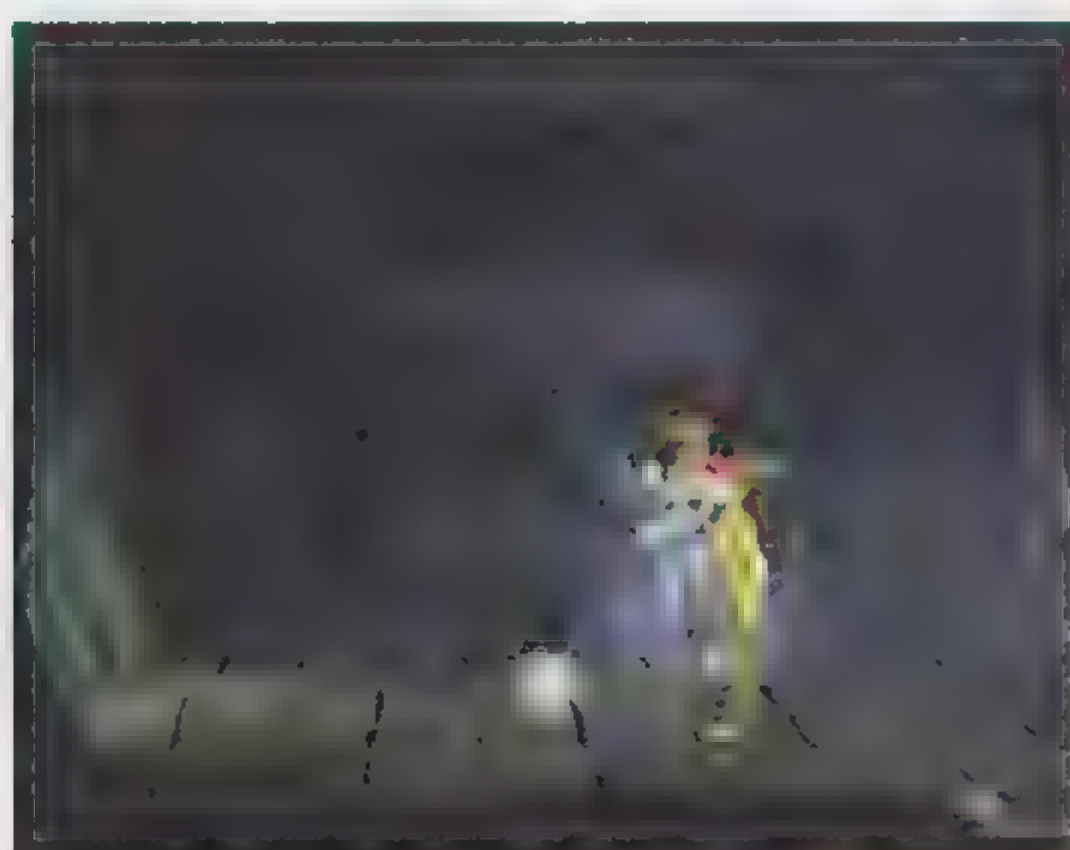


W pierwszej z minigier zdobywamy umiejętność używania magicznego proszku. Unikamy mieczy, a beczki z prochem wysadzamy pod gałęzią, na której siedzi pirat.

Sekretne przejście



Otwieramy zamknięte wcześniej przejście. Za pierwszym głazem, który unosimy za pomocą proszku, czeka pirat w beczce. Podnosimy beczkę i używamy noża. Uwalniamy Chłopca.



Drugi głaz również podnosimy za pomocą niezastąpionego magicznego proszku. Za głazem ukryty jest indiański totem oraz drugie wyjście z poziomu o nazwie Sekretne przejście.

Papuzia plaża

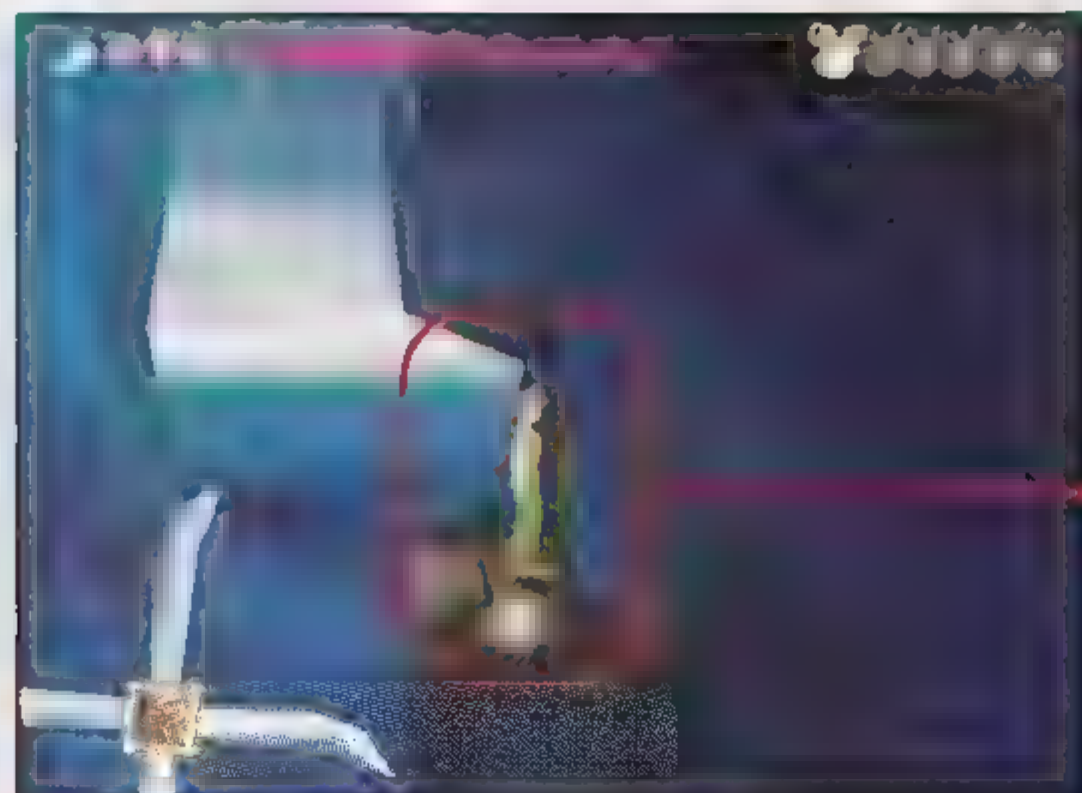


Indianin ze sklepu zleca nam złapanie papugi, której pióra są niezwykle cenne. Ta minigra jest trudna: wymaga refleksu, szybkiego poruszania się i ogromnej cierpliwości.

Szukamy Haka



29 Najpierw wybieramy korytarz dolny, potem górny, a na końcu środkowy, ale dopiero wówczas, gdy furtki do nich zostają otwarte.



30 Unikamy latających mieczy, które bronią dostępu do górnego korytarza, chowając się w ściennych niszach, gdy nadlatują miecze.



31 W górnym korytarzu czai się pirat z armatą. Po każdym strzale kryjemy się w załomach sufitu. Potem przelatujemy ponad armatą.



32 Za środkowym korytarzem chowamy się przed kulami we wnękach sufitu, niszcząc wiatraczki z nich. Hak już wkrótce spotka nasze ostrze!

Cultures 2

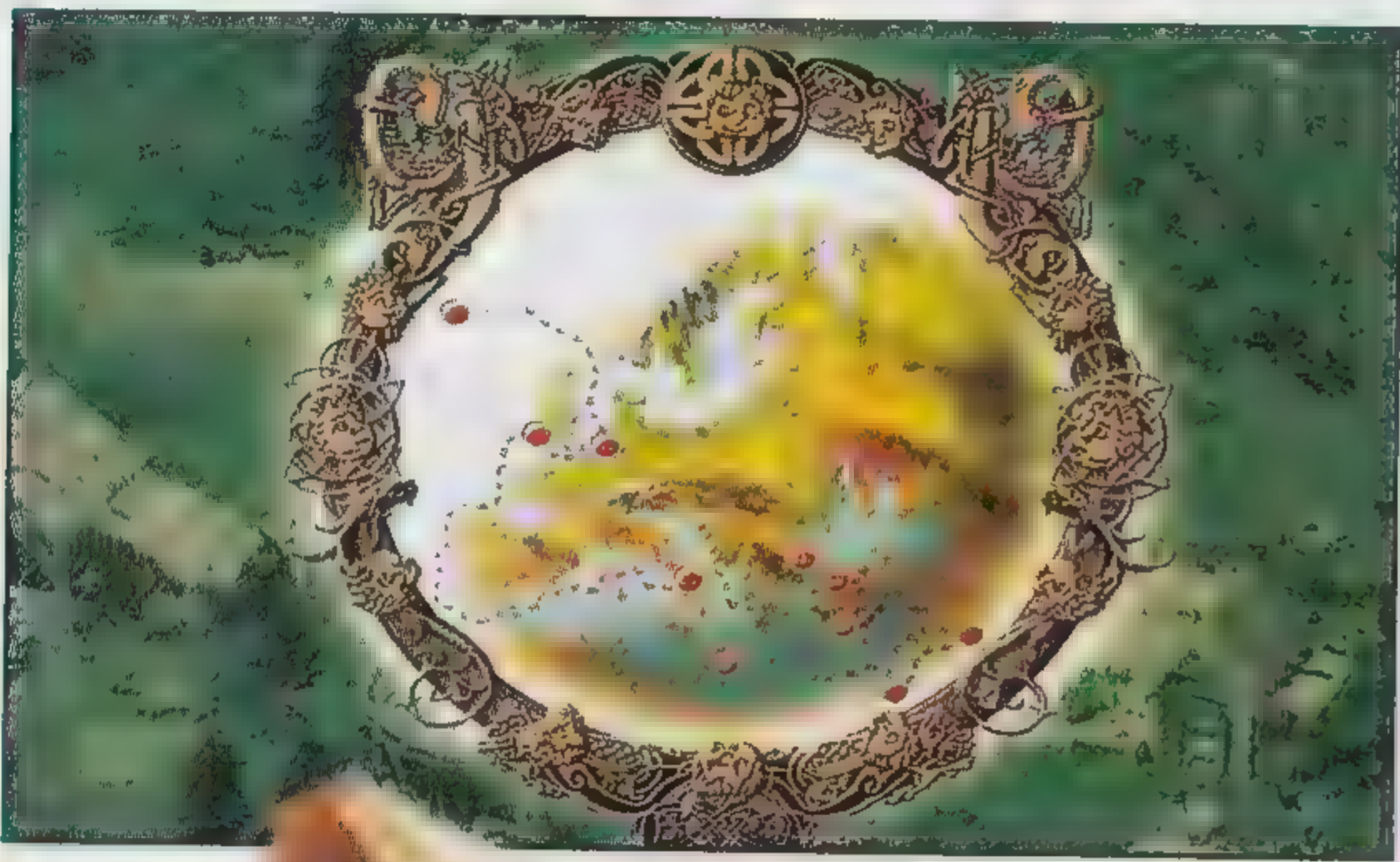
Gra strategiczna na PC | Dzięki **GROM** dzielni wikingowie rozwijają swe osady i ratują świat przed zbudzonym smokiem

Bramy Asgardu

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

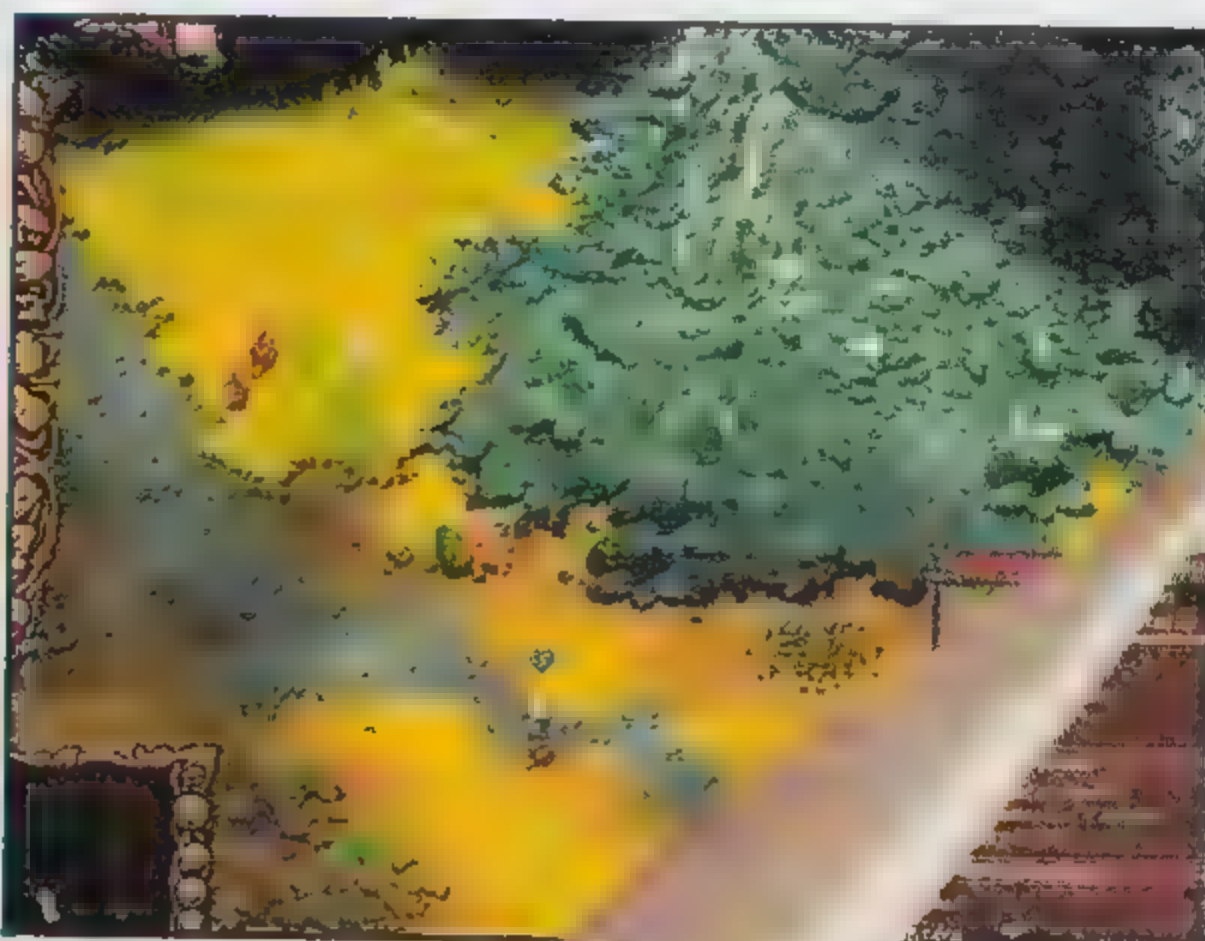
Poznajemy świat gry

Cultures 2 podzielone jest na dziesięć etapów. Pokonując jeden, zyskujemy dostęp do następnego. Staramy się szybko stwierdzić, **które produkty w danej misji będą nam potrzebne**, aby nie wytwarzać zbędnych towarów.



Wykorzystujemy bohaterów

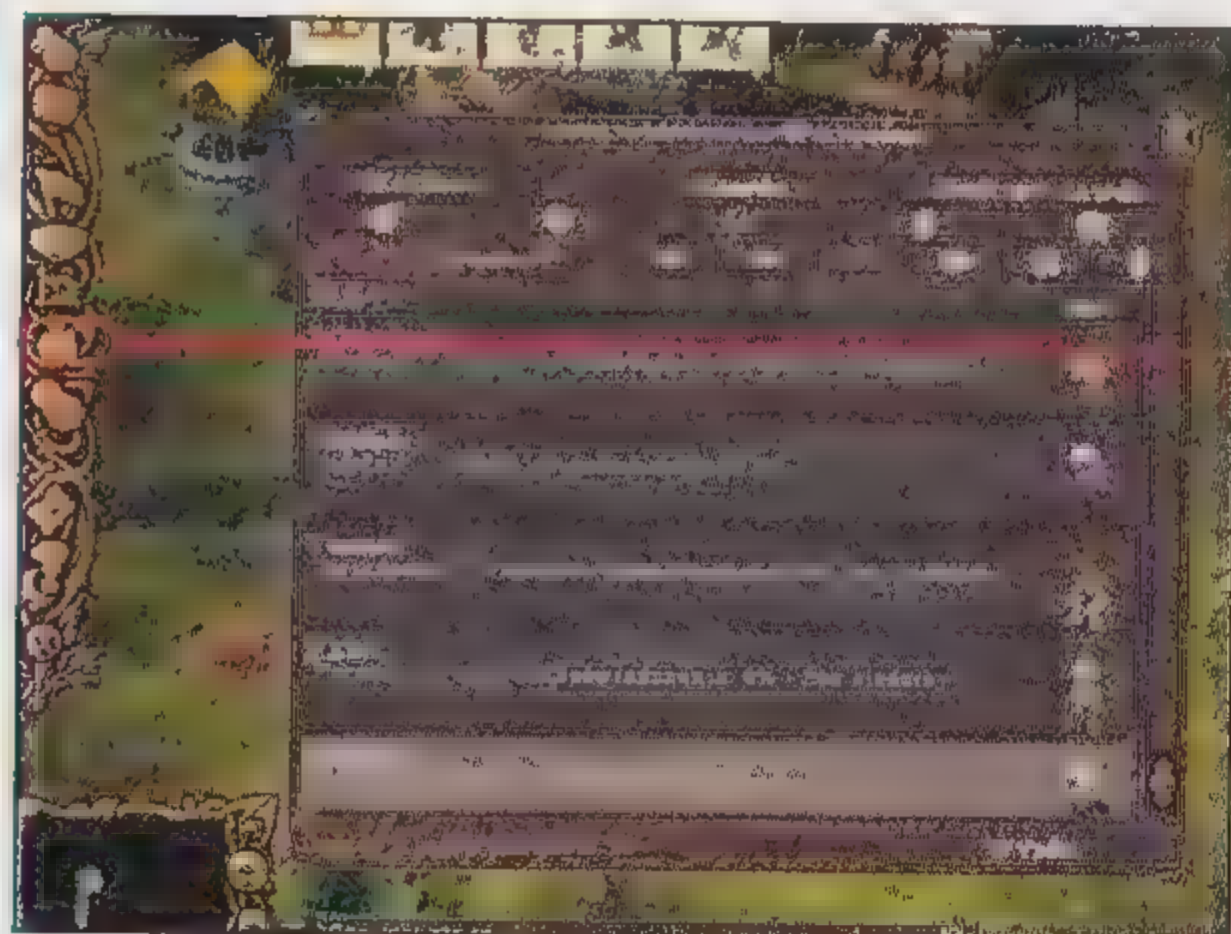
Choć bohaterowie są silni, unikamy posyłania ich do walki – jeśli bowiem zginą, przegrywamy. **Herosi znakomicie nadają się do odkrywania mapy**: są szybcy i nie potrzebują jedzenia ani odpoczynku.



Zarządzamy wikingami



Zwracamy uwagę na wiadomości ●. Z nich szybko dowiadujemy się o nieprawidłowościach i jednym kliknięciem przenosimy się do mającego trudności wikinga.

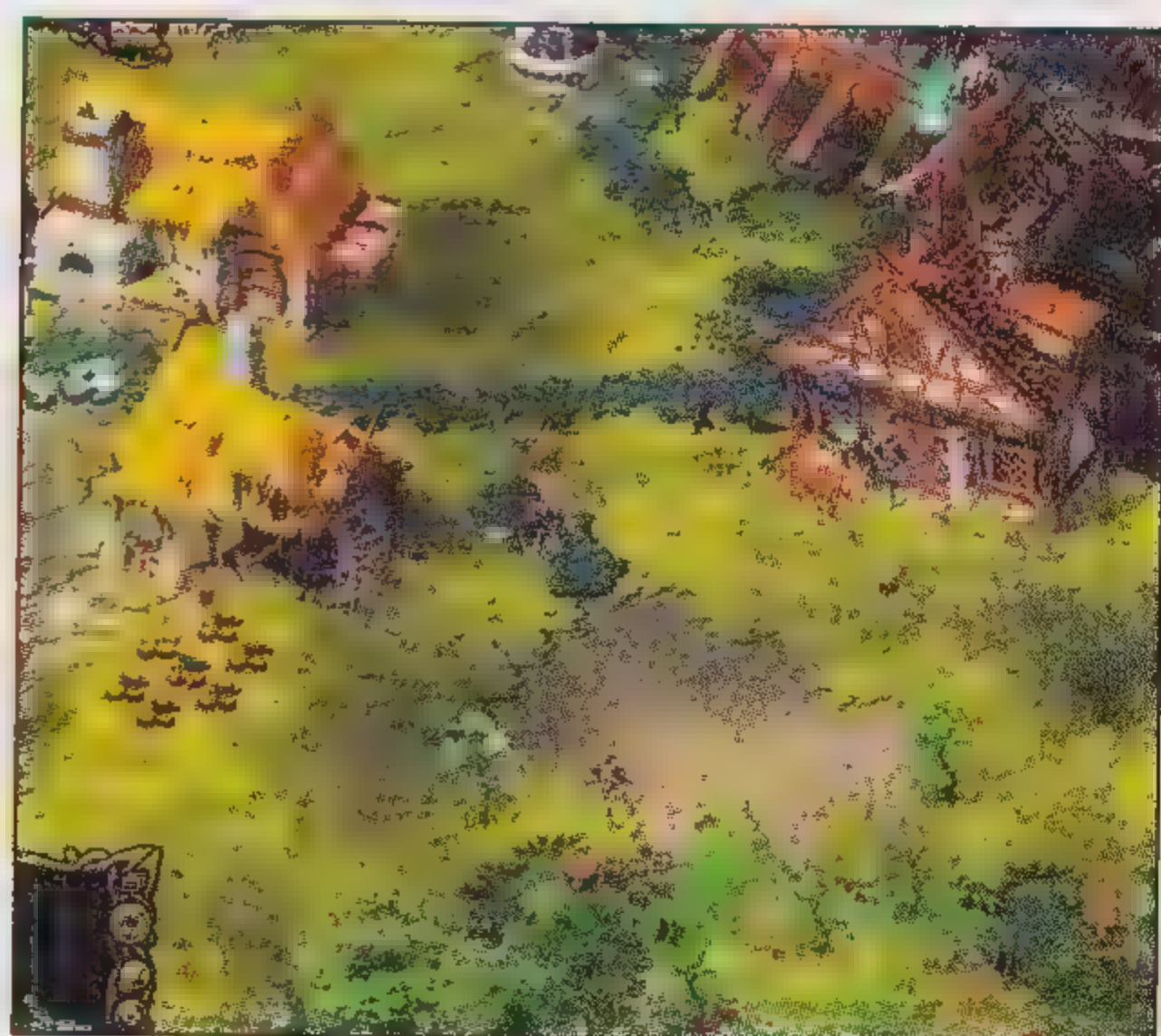


Jeśli wysyłamy wikinga w teren i potem mamy kłopot z odnalezieniem naszego sługi, używamy menu z listą postaci ●. Nie jest ono wygodne, dlatego najlepiej przypisać robotnikowi klawisz, trzymając klawisz **Ctrl** i naciskając od **1** do **9**.

Budujemy osadę

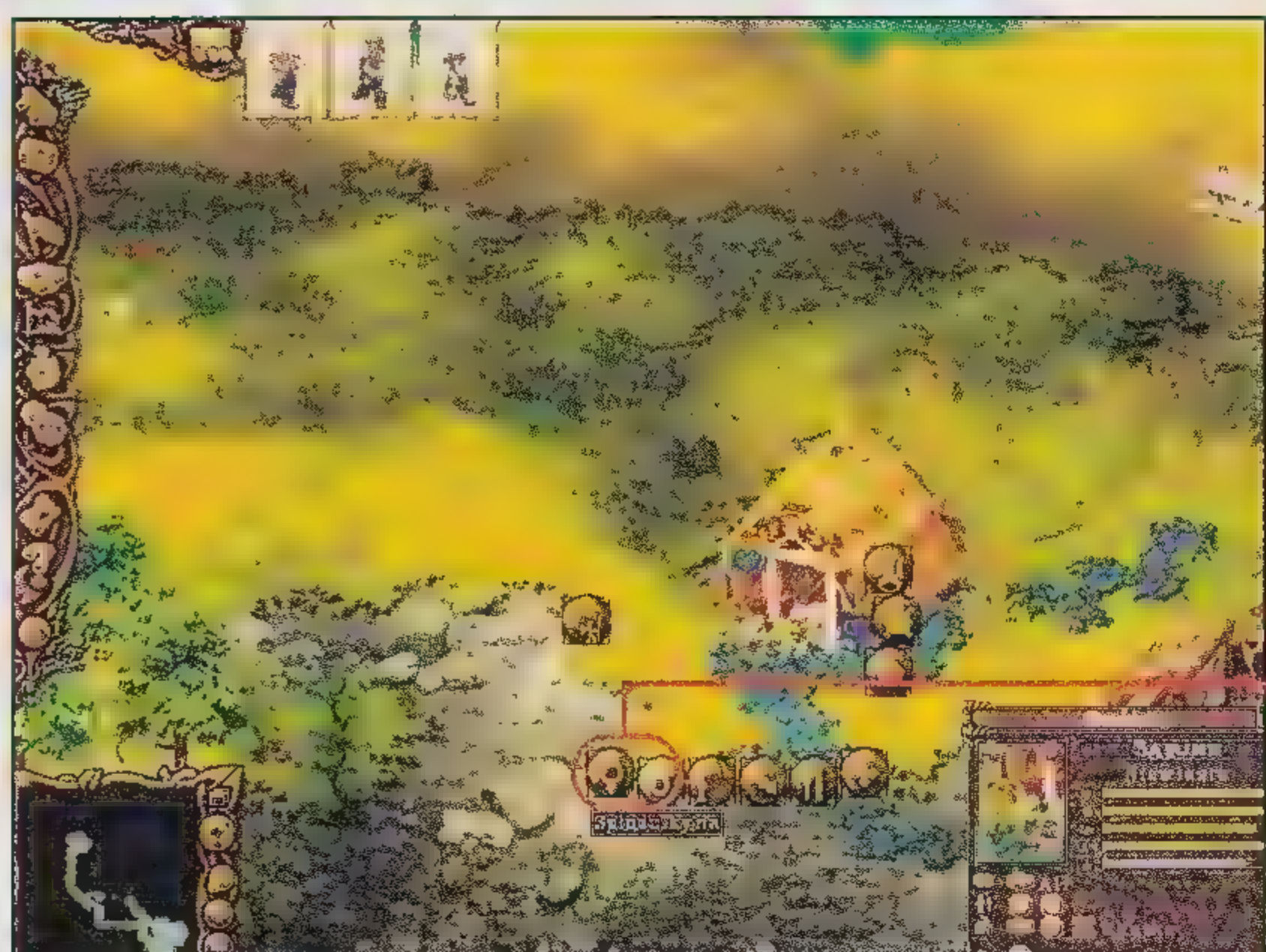


Budowle wzajemnie wspierające się surowcami, na przykład piekarnię ● i młyn ●, stawiamy obok siebie, aby skrócić drogę przenoszenia dóbr. Obok wznosimy domy dla pracowników.



Aby usprawnić transport w osadzie, tworzymy sieć dróg. Uważamy, bo budowniczy często zapominają o swojej odpowiedzialnej pracy i trzeba im o niej przypominać.

Rozmnażamy wikingów

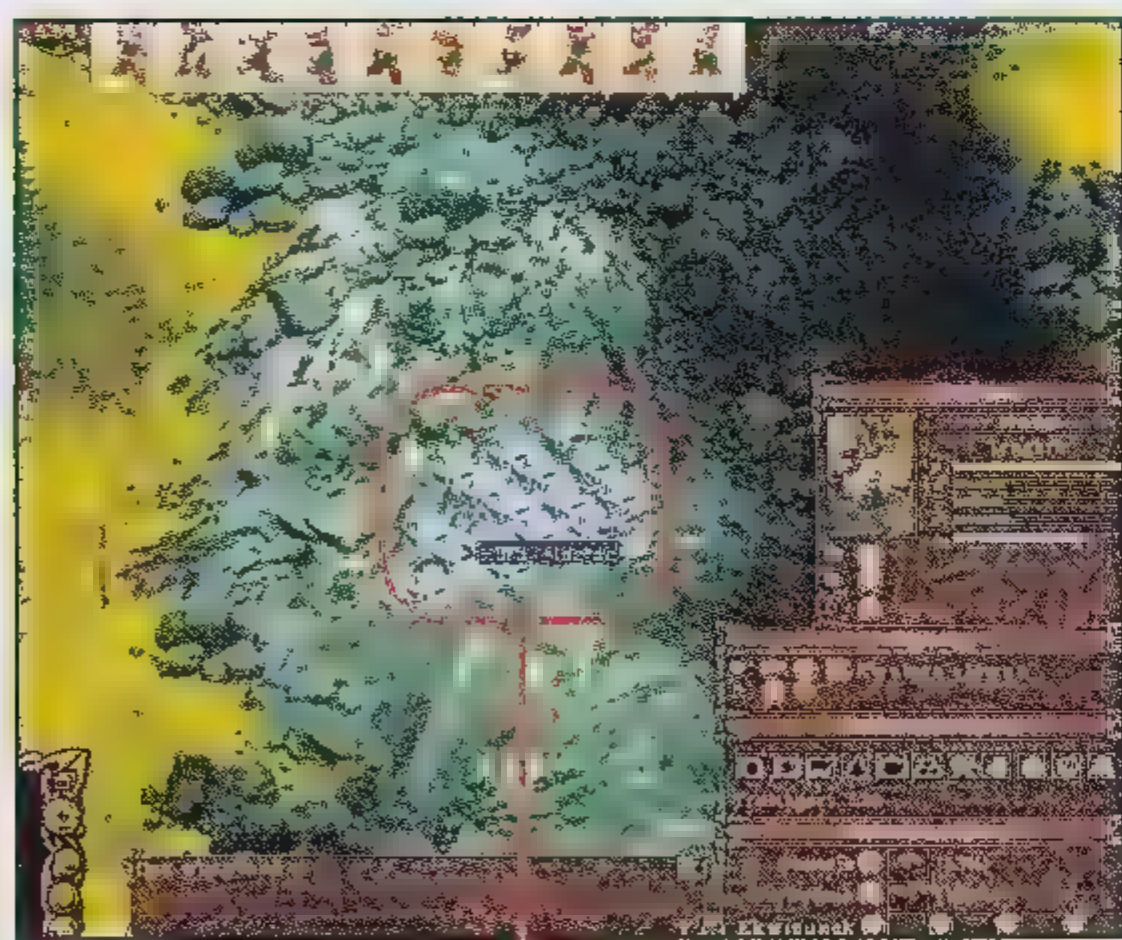


Rozbudowując osadę, pamiętamy o pozyskiwaniu siły robotniczej! Czynimy to, nakazując wikingom płodzić dzieci. Wydajemy polecenie odpowiednio wcześnie, bo młody wiking potrzebuje czasu, aby dorosnąć. Warto mieć zapas pacowników!



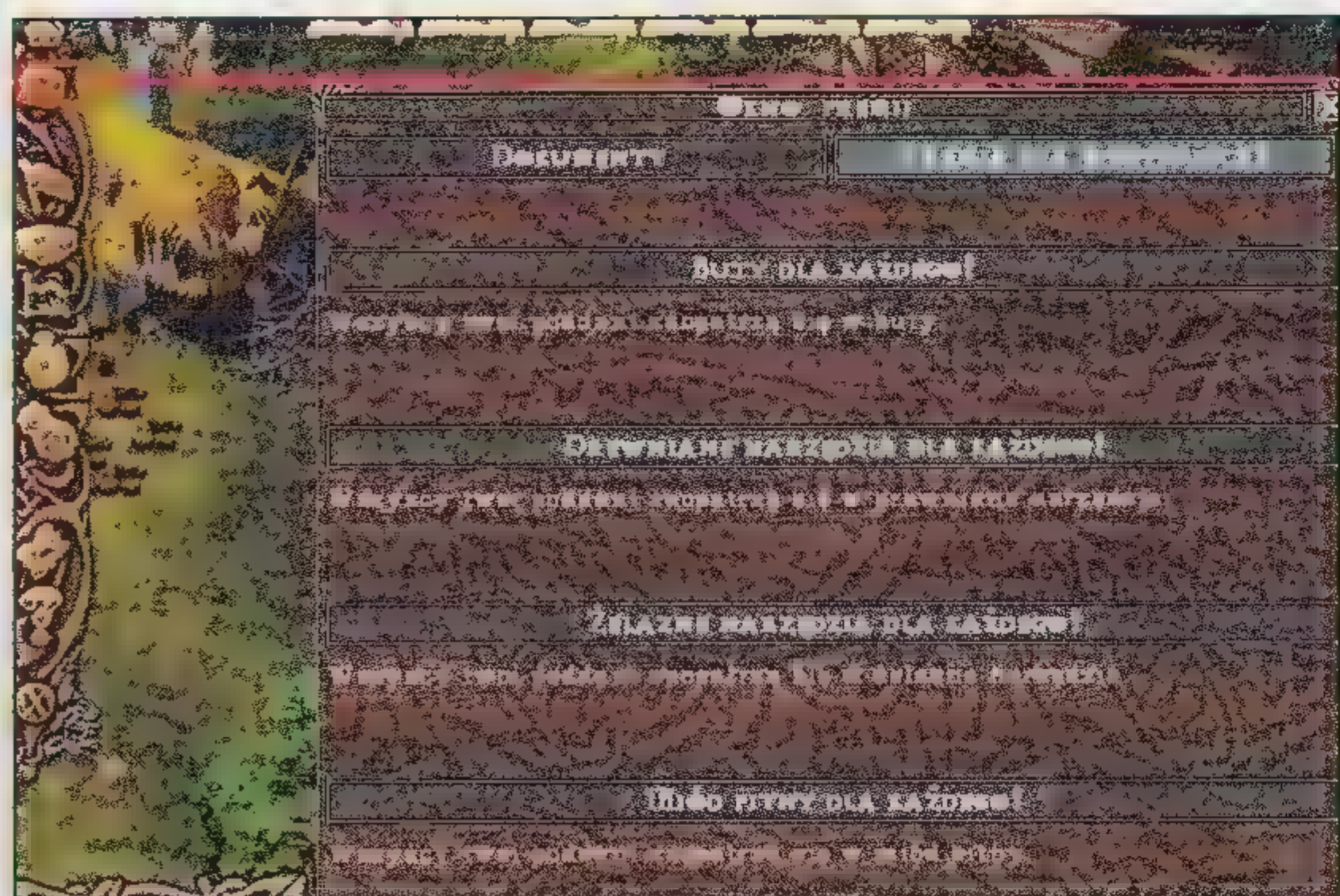
Kobiety poza rodzeniem pełnią niewiele funkcji: poprawiają motywację mężczyzn i gotują im posiłki. Nie przesadzamy z ich liczbą – mężczyźni dobrze sobie radzą i bez nich.

Wyznaczamy obszar pracy



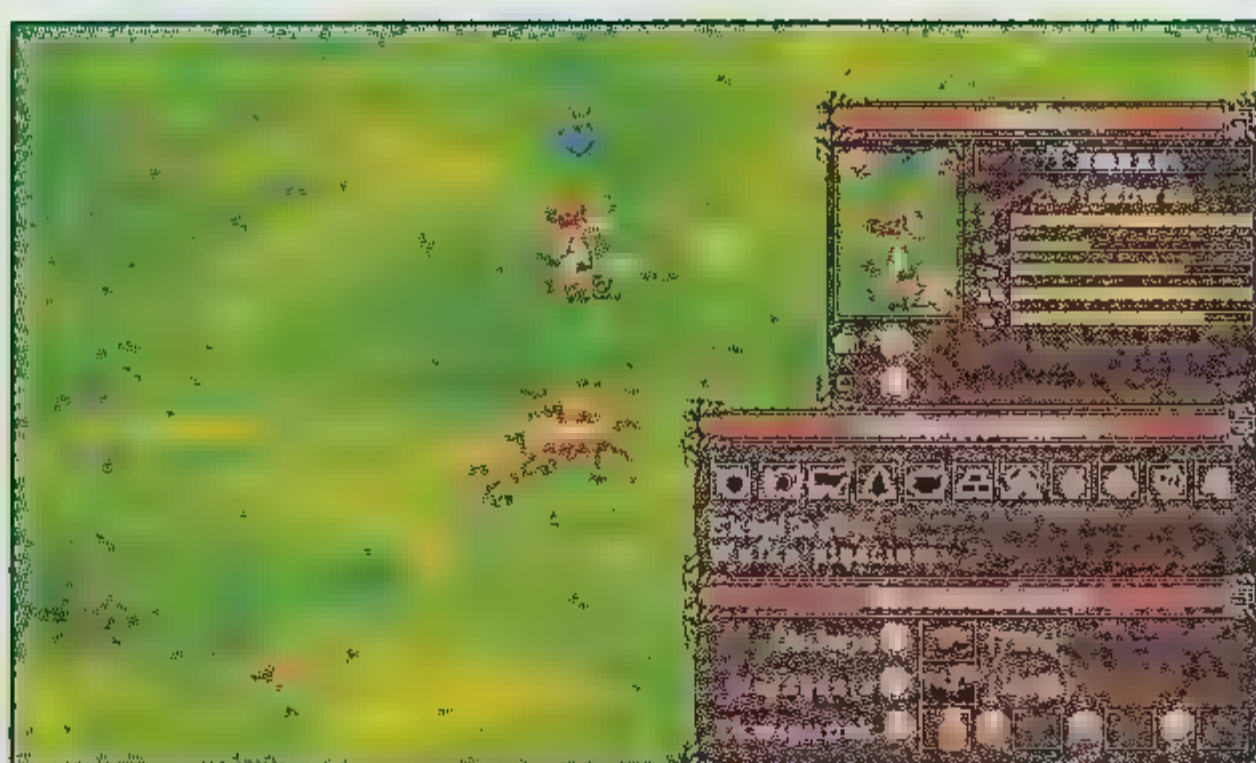
Tragarze czasem nie zauważają odłożonych dalej dóbr. Aby im w tym pomóc, wskazujemy kursorem obszar, na którym mają się skoncentrować i trzymając [Shift], naciskamy prawy przycisk myszy.

Przyznajemy premie

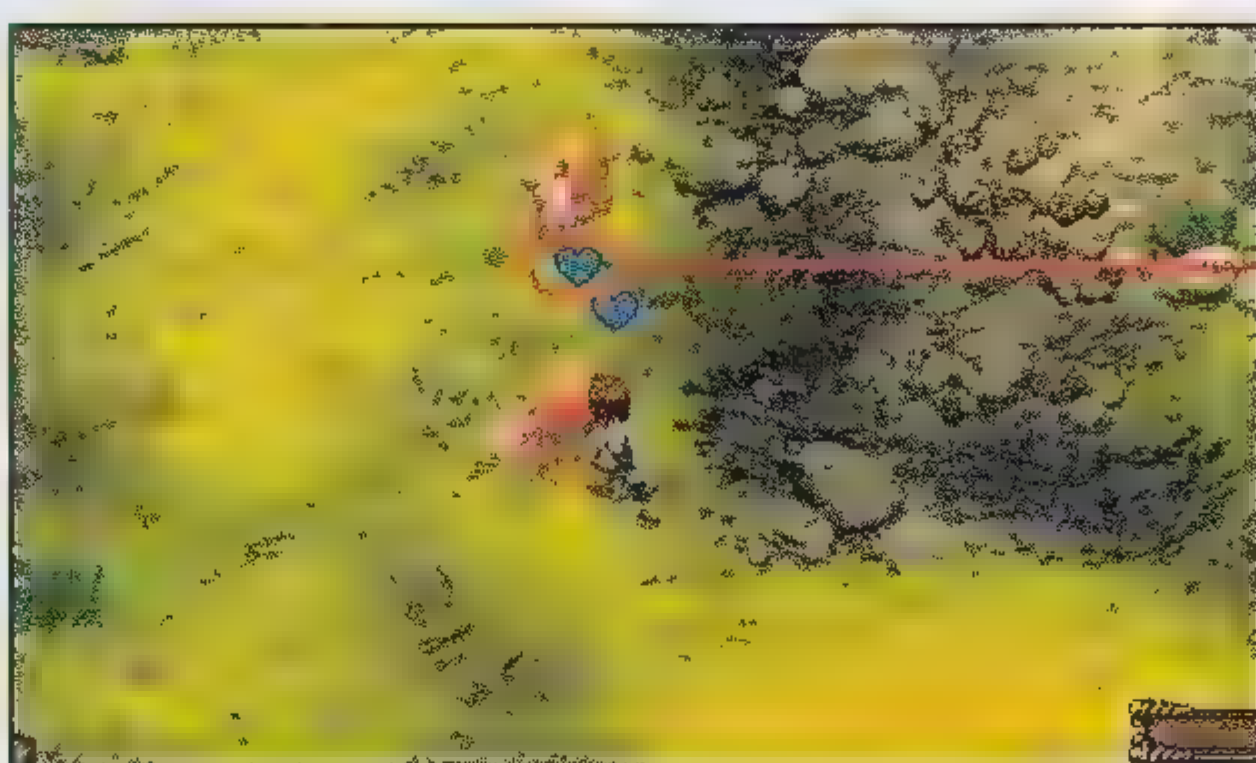


Wikingowie pracują skuteczniej, jeśli wyposażamy ich w odpowiednie narzędzia i pomoce. Klikając na ikonę premii, włączamy menu wyposażania wszystkich wikingów w wybrane udoskonalenie. Pamiętajmy tylko, że narzędzia zużywają się i wkrótce potrzebujemy nowych.

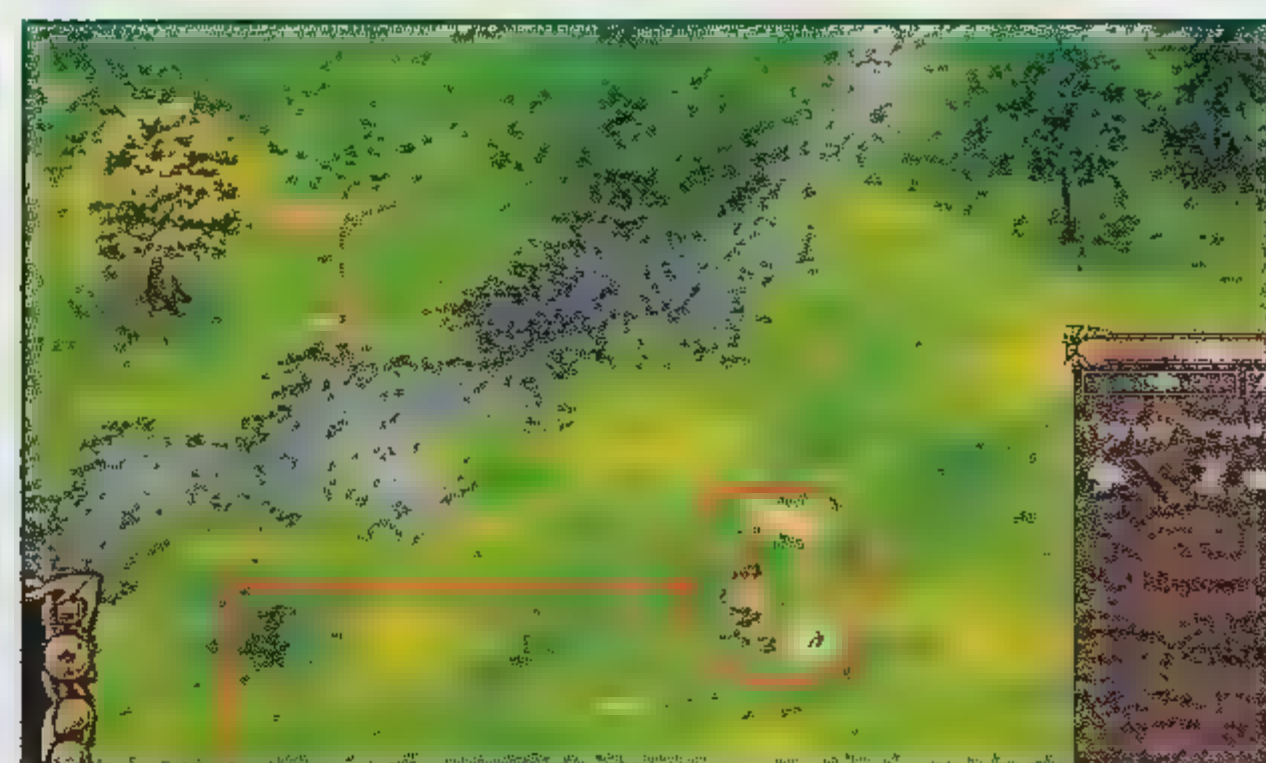
Wysyłamy zwiadowców



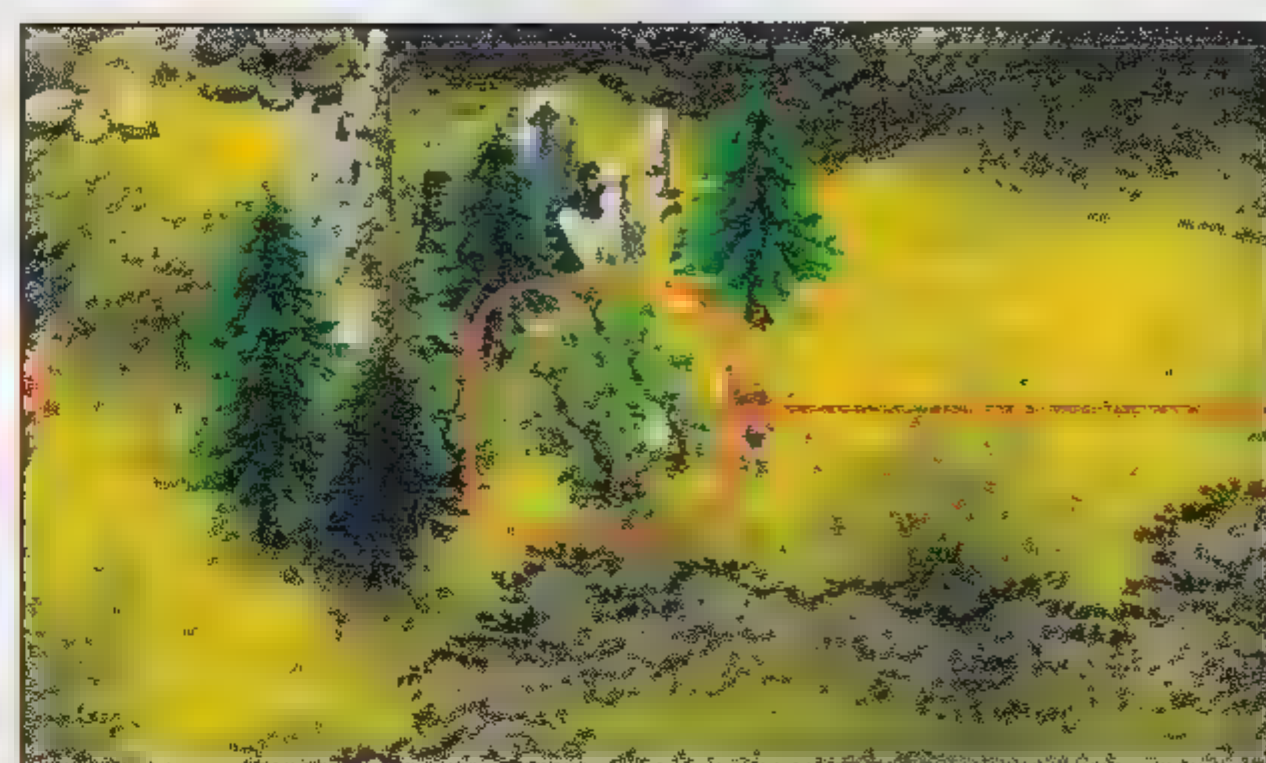
Zwiadowcy odkrywają teren i stawiają znaki orientacyjne. Wciskamy [F], by przełączać się między nimi. To ważne ułatwienie, bo zwiadowców wysłanych daleko trudno odszukać.



Po podejściu do dzikiej krowy lub owcy zwiadowca oswaja ją – zwierzęta są potrzebne, by rozpocząć hodowlę na farmie hodowlanej. Oswojone zwierzę ma nad sobą wskaźnik pokazujący stan jego zdrowia.



Znaki zwiadowców umożliwiają robotnikom orientację. Powinny być stawiane tak, by wskazywały jeden na drugi. Znakami wyznaczamy drogę do odległych surowców.

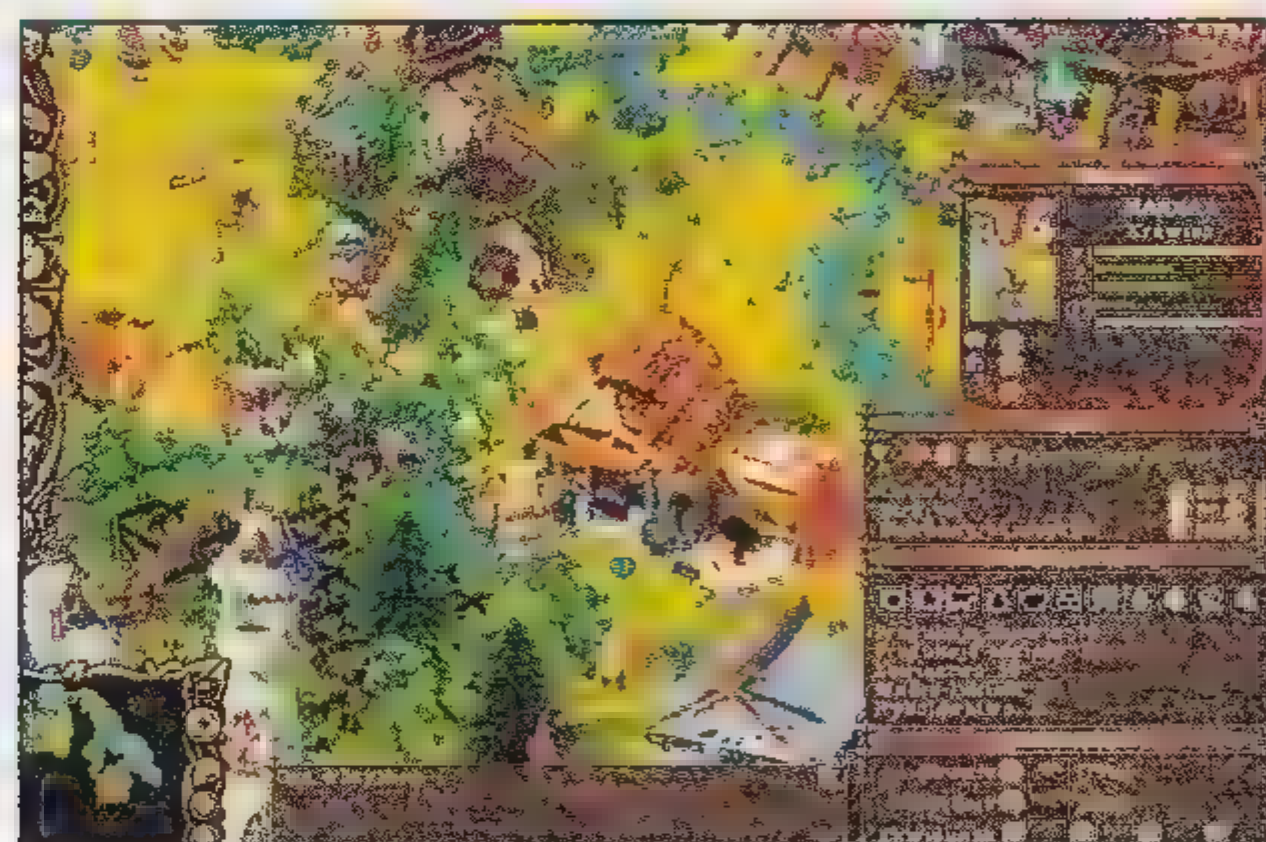


W terenie zwiadowcy żywią się owocami zerwanymi z krzaków. O ile nie mamy napojów odżywczych produkowanych przez druida, w ten sposób karmimy wszystkie jednostki na dalekich wożach, w tym wojsko.

Szyjemy buty i stroje



Dzięki butom wikingowie poruszają się szybciej. Do ich produkcji potrzebujemy skór. Zdobywa je myśliwy, polując na dzikie zwierzęta, a gdy awansuje na hodowcę – ubijając bydło.



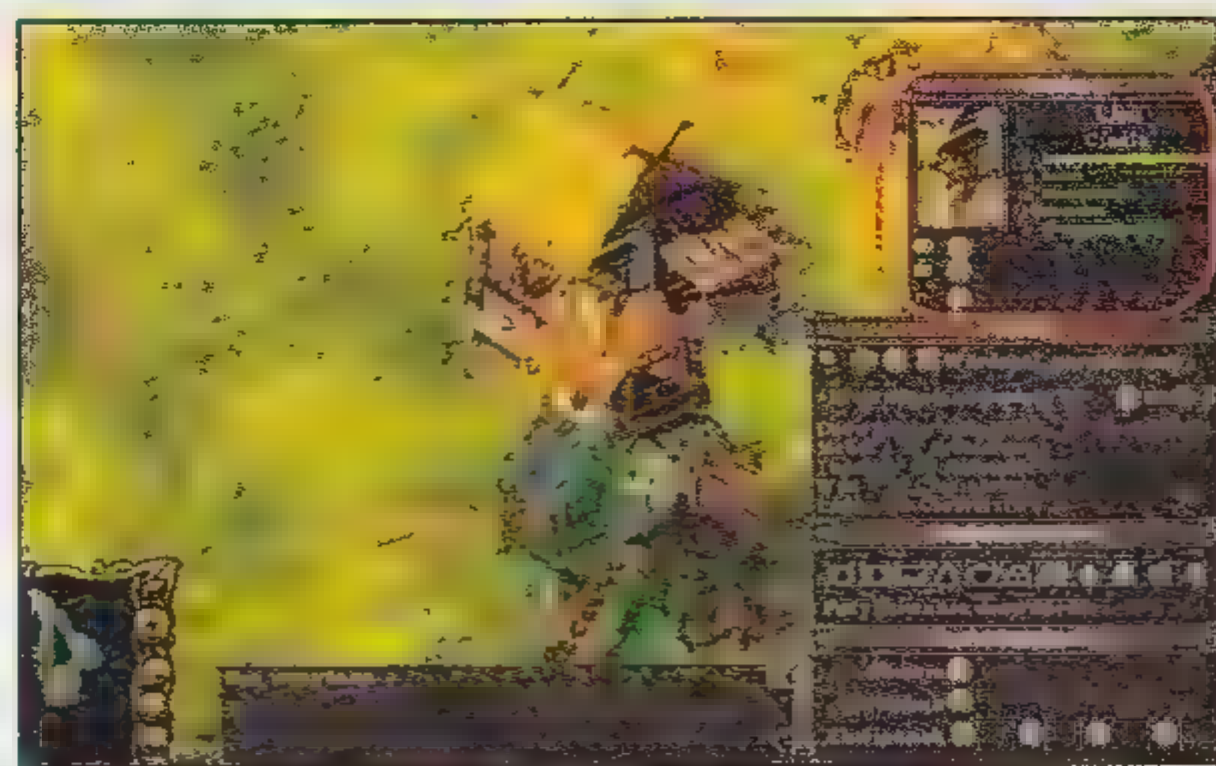
Szyjącym buty szewcem zostaje także doświadczony myśliwy – budujemy mu zakład. Szewc z dużym stażem zostaje krawcem, który wytwarza także stroje ochronne.

Przygotowujemy napoje



Zbieracz grzybów zostaje zielarzem, potem druidem, a na końcu alchemikiem. Alchemik przygotowuje wydajne napoje, które są szczególnie cenne w dalekich podróżach kupców. Wojsku wydajemy napoje lecznicze.

Robimy narzędzia



Szybkość pracy wikingów zwiększa się po wręczeniu im narzędzi. Są to podstawowe produkty cieśli (narzędzia drewniane) i kowala (narzędzia metalowe). Metalowe narzędzia są wydajniejsze i wytrzymalsze.

Wznosimy szkołę

Gdy już znacznie rozbudowaliśmy osadę i mamy wiele zaawansowanych budowli, ważne staje się wzniesienie szkoły. Dzięki niej błyskawicznie uczymy wikingów dowolnego z już odkrytych zawodów dzięki czemu skracamy żmudny proces terminowania nowych pracowników w kolejnych miejscach zatrudnienia.



Zegnamy rodzinne ziemie Bjarniego


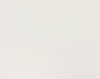


1 Klikamy na Bjarniego i nakazujemy mu iść na zachód (czyli w lewo). Po dotarciu do naszej osady udajemy się na północ. Odnajdujemy druida, który nakazuje nam zdobyć łódź.



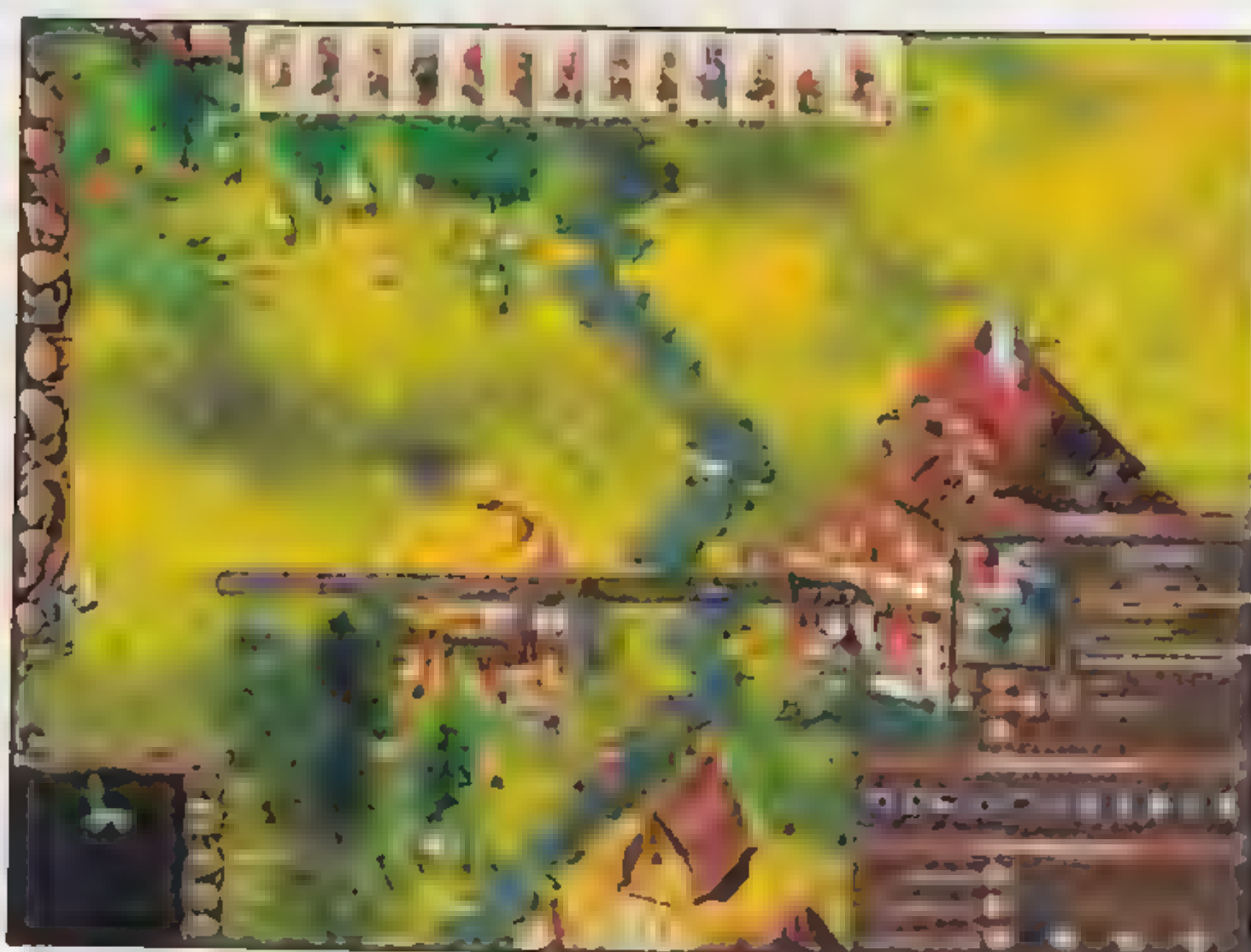
2 Idziemy od osady w prawo, wzdłuż linii nabrzeża. Docieramy do przystani, gdzie odnajdujemy budowniczego okrętów. Za udostępnienie nam statku żąda on dziesięciu dzbanów miodu.

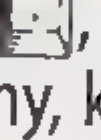


3 Wciskamy klawisz , aby przełączyć się na podopiecznego bez zawodu. Klikamy na jego postać prawym przyciskiem myszy, a następnie na ikonę zawodu . Czynimy go budowniczym.



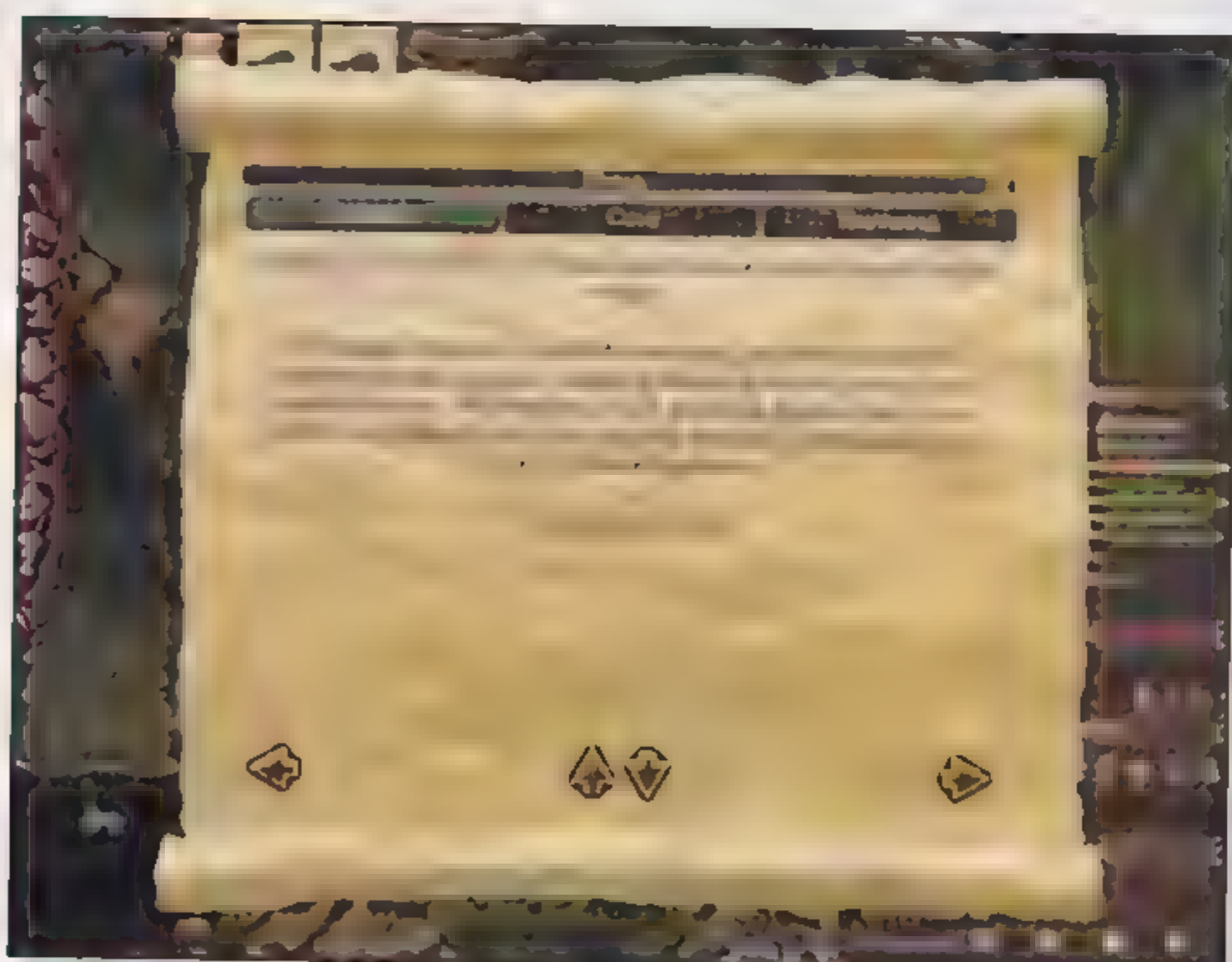
4 Drugiego cywila też mianujemy budowniczym. Klikamy na ikonę budowy i wybieramy farmę. Na żółtym obszarze wskazujemy miejsce, gdzie ma ona stać. Budowniczowie sami zaczynają pracę.



5 Farma jest gotowa. Naciskamy klawisz , by wybrać bezrobotnego. Gdy jest zaznaczony, klikamy prawym przyciskiem myszy na farmę. Cywil, już jako farmer, zaczyna pracę w budynku.



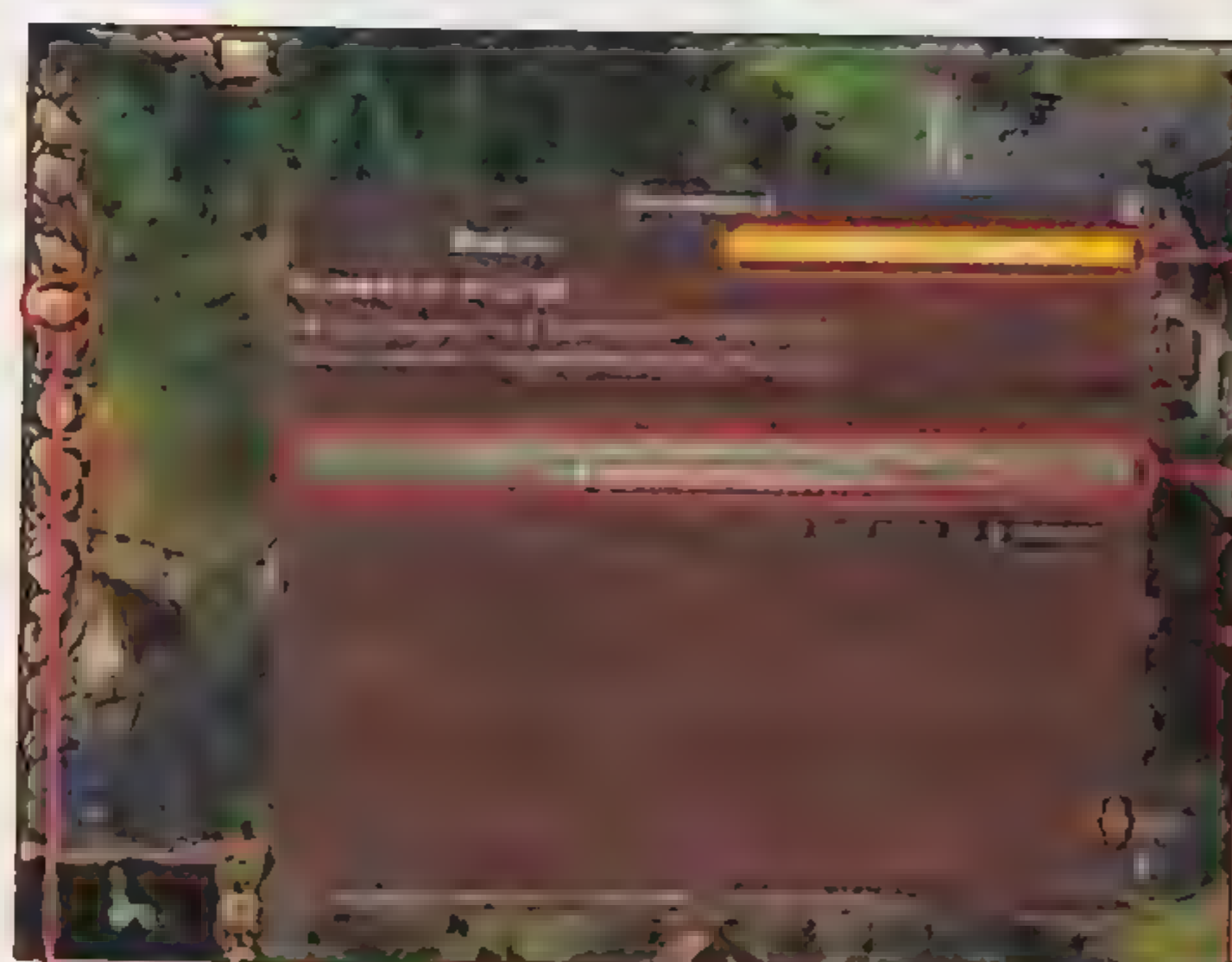
6 Gdy farmer nabiera doświadczenia, budujemy młyn. Klikamy na farmę i w jej okienku klikamy na farmera. Teraz klikamy prawym przyciskiem myszy na młyn i farmer zostaje młynarzem.

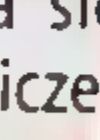
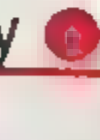



7 Mianujemy cywila nowym farmerem. Czytamy instrukcje podawane przez grę i zgodnie z nimi rozbudowujemy osadę. Do przydzielania pracy stosujemy techniki z poprzednich punktów.



8 Ostatnim etapem rozbudowy jest wzniesienie miodosytni, w której tworzymy miód pitny. Mianujemy piekarza miodowarem i czekamy, aż wyprodukuje żądane przez cieślę dziesięć dzbanów napoju.




9 Klikamy na ikonę dyplomacji . Pojawia się okno, w którym u góry wybieramy budowniczego okrętów  i przekazujemy mu miód pitny . Stojąca na wodzie łódź jest nasza.



10 Aby łódź popłynęła, potrzebna jest załoga. Klikamy na Bjarniego, a następnie prawym przyciskiem myszy na łódź. Bohater wchodzi do środka – teraz po wybraniu łodzi kierujemy nią.



11 Co prawda dostajemy polecenie wzięcia na pokład wielu osób, ale nie jest to potrzebne. Łódką z Bjarnim płyniemy na południe. Klikamy prawym przyciskiem myszy na łódź i wybieramy cumowanie .




12 Opuszczamy łódkę i udajemy się na środek wyspy, gdzie stoją trzy tajemnicze postacie. To Norny, które informują nas o celu naszej wyprawy. Wyruszamy w podróż!



13 Na plaży rozrzucone są skrzynie podarowane nam przez Norny. Wybieramy dowolną, pojedynczą postać i klikamy prawym przyciskiem myszy na skrzynię, aby postać otworzyła ją.



14 W skrzyniach były zaklęcia, które pozwalają nam błyskawicznie, bez użycia surowców i robotników, wznieść podstawowe konstrukcje. Klikamy na ikonę premii , by je wykorzystać.




15 Zwracamy uwagę, że część naszych podopiecznych ma już przypisane zawody, także te wymagające doświadczenia – zatrudniamy ich w odpowiednich budynkach.



16 Dalsza rozbudowa osady nie jest konieczna. Ruszamy Bjarnim na południowy zachód. Nie daleko naszej siedziby w ruinach napotykamy człowieka, który radzi nam odnaleźć księcia.



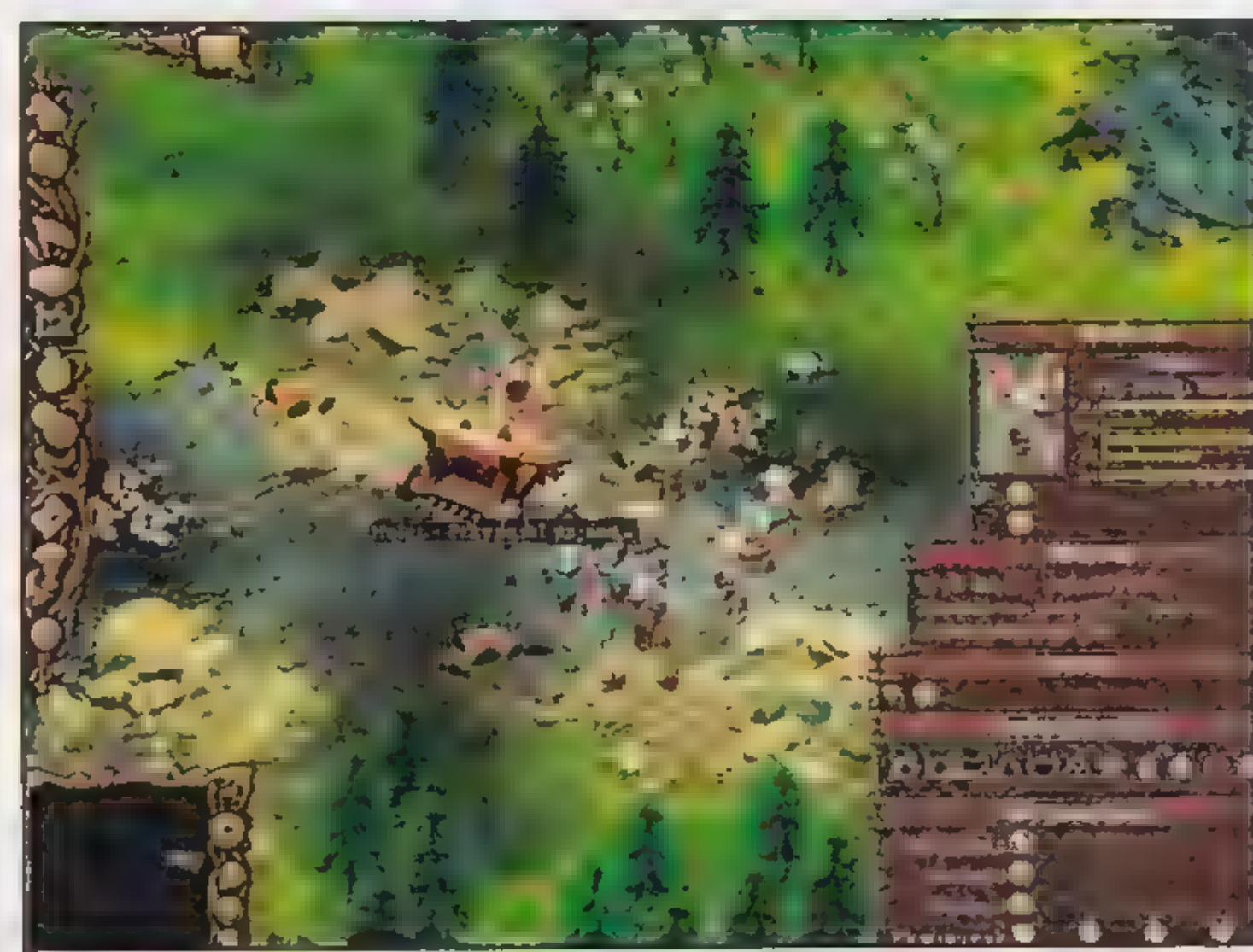
17 Na mapie  odkrywa się kawałek terenu, na którym przebywa książę. Idziemy tam. Książę prosi nas o przekazanie wiadomości księżniczce – na mapie odkrywa się miejsce, w którym ona przebywa.



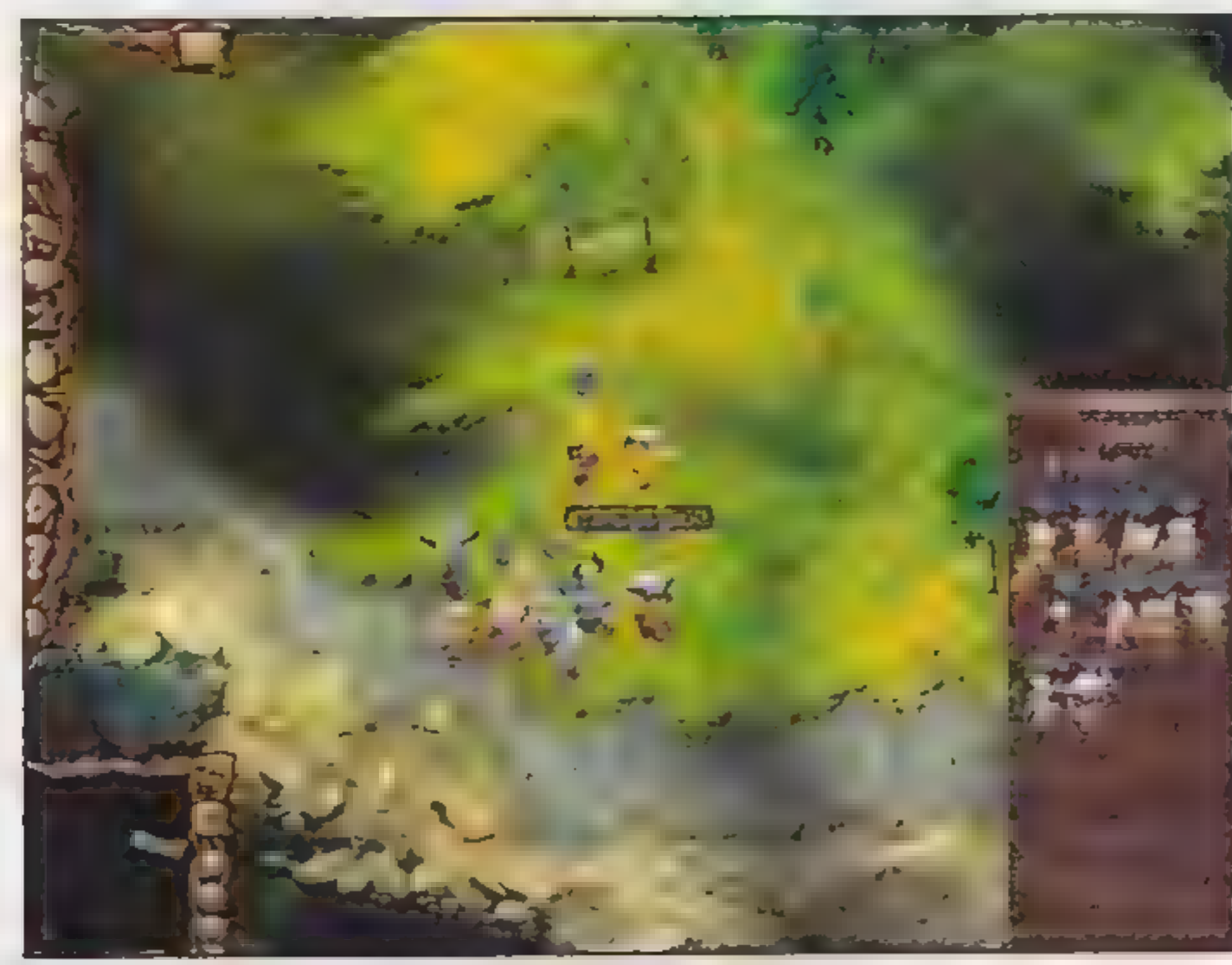
18 Odwiedzamy księżniczkę i zostajemy poproszeni o udanie się do wawozu. Idziemy za księżniczką albo bezpośrednio kierujemy się do właśnie ujawnionego miejsca na mapie.



19 Po dotarciu na miejsce zostajemy tymczasowo przeniesieni na nową mapę, gdzie dołącza do nas grupa przyjaznych żołnierzy. Idziemy na zachód, księżniczkę trzymamy z tyłu.



20 Znajdujemy katapultę. Aby nią kierować, umieszczamy w niej człowieka. Klikamy na jednego z wojów, a następnie prawym przyciskiem myszy na katapultę. Żołnierz wchodzi do niej.




21 Idziemy dalej na zachód, po drodze likwidując grupy wrogich żołnierzy. Katapultę trzymamy daleko z tyłu – nie dopuszczamy, by była atakowana! Katapulta nie odzyskuje punktów życia.



22 Zatrzymujemy nasz oddział niedaleko wejścia do wrogiej osady. Nie wchodzimy w zasięg wieżyczek! Ustawiamy wychodzących na nas wrogów. Nie pozwalamy zginąć bohaterowi.



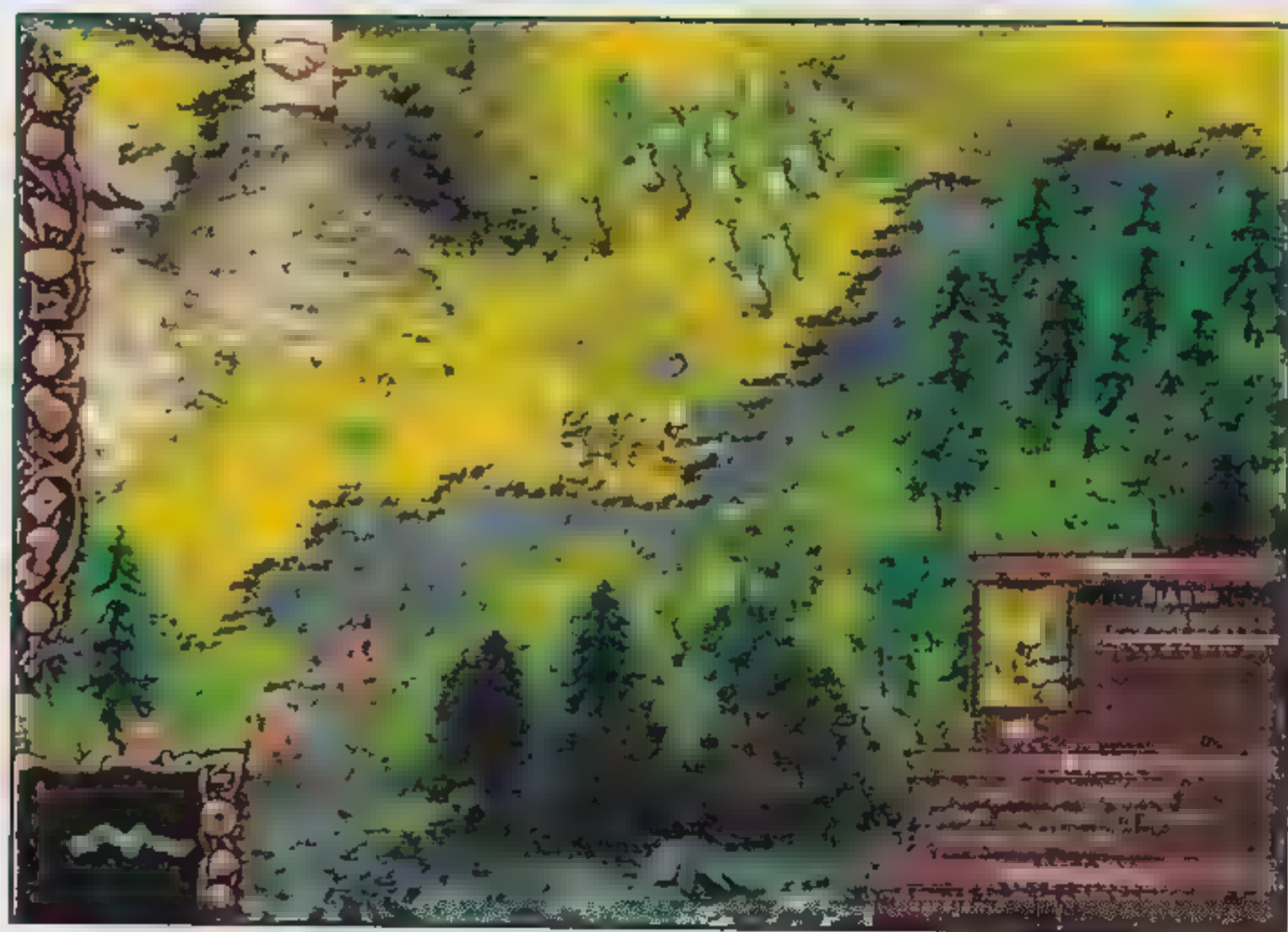
23 Gdy wrogowie przestają nas atakować, podjeżdżamy pod wrogą bazę katapultą. Kilкома strzałami niszczy ona wieżyczki , a ponieważ atakuje z dużego dystansu, wróg nic jej nie robi.



24 Idziemy w głąb osady i niszczymy kolejne wieże. Pamiętajmy, że z każdej wychodzi jej załoga i rusza do ataku na katapultę. Powstrzymujemy natarcie naszymi wojami.

Cultures 2: Bramy Asgardu

Swatamy młodych w Normandii



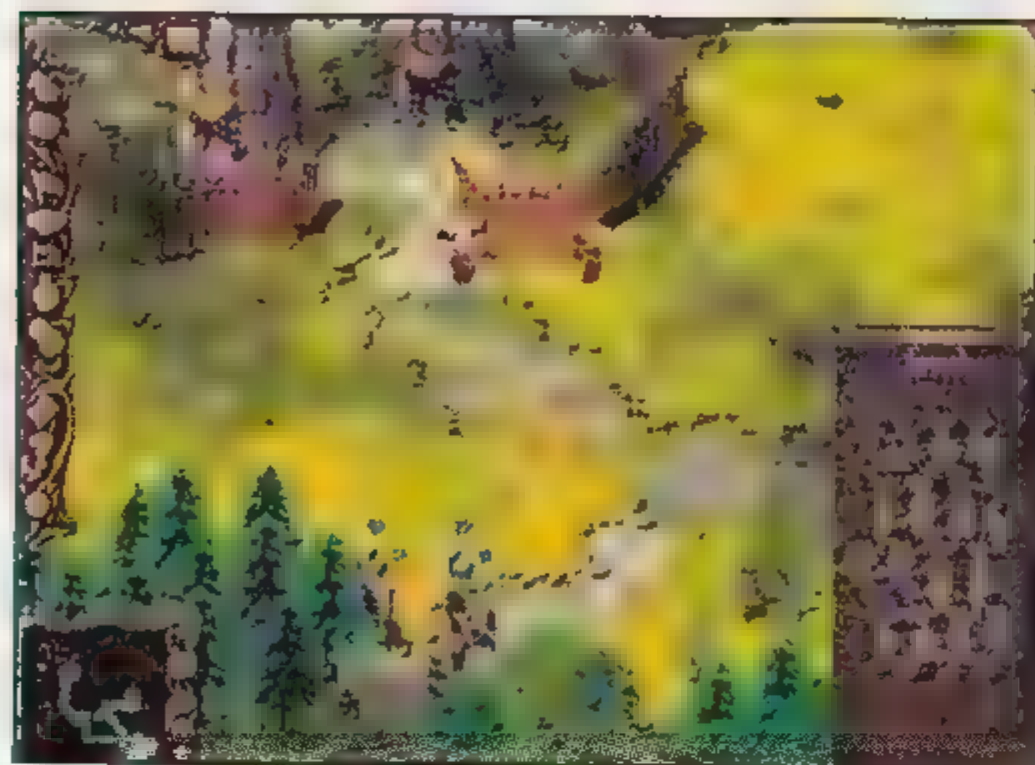
25 Dalej na zachód napotykamy drugi obóz wroga. Tym razem znajdują się w nim siły, których nie pokonamy za jednym zamachem. Wciągamy pojedyncze grupy wrogów w pułapkę.



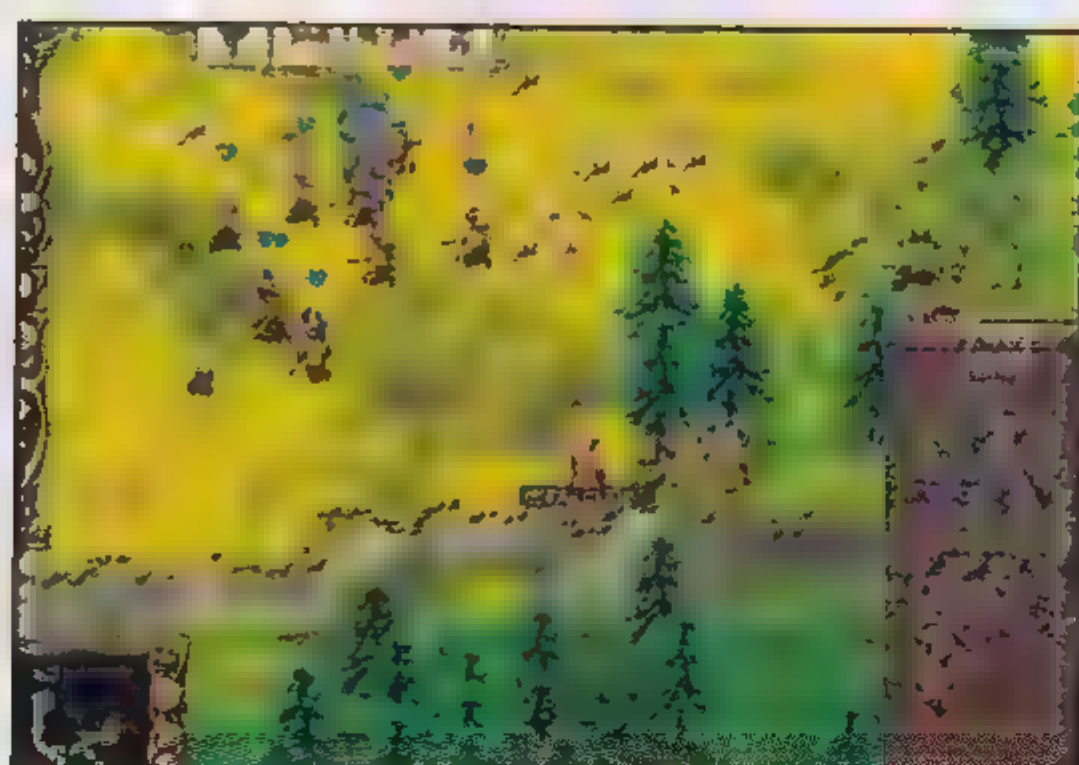
26 Zostawiamy żołnierzy z tyłu, a w pobliżu obozu wroga podchodzimy tylko Bjarnim. Po chwili wychodzi dwójka przeciwników. Cofamy się do reszty oddziału i razem usuwamy goniących.



27 Manewr powtarzamy, aż kończą się wrogowie w osadzie. Następnie katapultą niszczy my wieżę. Prowadzimy księżniczkę dalej na zachód. Tam czeka już na nią książę z zaślubinową obrączką.



28 Likwidujemy wrogich wikingów. Wraz z siłami spod mostu ruszamy pod ich obóz. Trzymamy się z dala od wieżyczek, prowokujemy wroga do wyjścia.



29 Od tyłu atakują nas wojska zdrajcy. Wycofujemy się kawałek spod osady wikingów i przystępujemy do trudnej walki. W pierwszej kolejności staramy się likwidować łuczników.



30 Jeśli idzie nam dobrze, wkrótce książę przysyła potężne posiłki, które pojawiają się nad osadą wrogich wikingów. Dołączamy do nich niedobitki naszego wojska.



31 W lesie obok przybyłych posiłków stoją dwie skrzynie. Są w nich katapulty! Podjeżdżamy nimi pod wrogą osadę i z dystansu niszczy my kolejne wieżyczki.



32 Uważamy, bo wróg ma jeszcze wielu żołnierzy wewnątrz osady. Pilnie strzeżemy przed nimi katapult – ich strata jest niepowetowana. Nie pozwalamy Bjarniemu zginąć.



33 Akcja zdobywania obozu trwa długo i w jej trakcie żołnierze robią się głodni. Cofamy wtedy cały oddział pod krzaki, by się pożywił – inaczej armia rozpiezcha się i zapanowuje chaos.



34 Likwidujemy nie tylko wojsko, ale i pracowników. Starają się oni odbudować zniszczone konstrukcje obronne. Gdy całkowicie niszczy my wrogą osadę, zwycięsko kończymy misję.

Spełniamy kaprysy angielskiego króla



35 W tej misji potrzebujemy kompletnej osady. Zapewniamy ludziom pożywienie i surowce budowlane. Stawiamy domy i rozmnażamy wikingów. Budujemy drogi i tworzymy wielu tragarzy, aby usprawnić transport.



36 Wysyłamy zwiadowcę na południe, do Londynu, gdzie słyszymy o królu z północy. Udajemy się tam – najszybciej samym Bjarnim. Rezydujący na resztkach zamku król prosi nas o usunięcie wilków w pobliskim lesie.



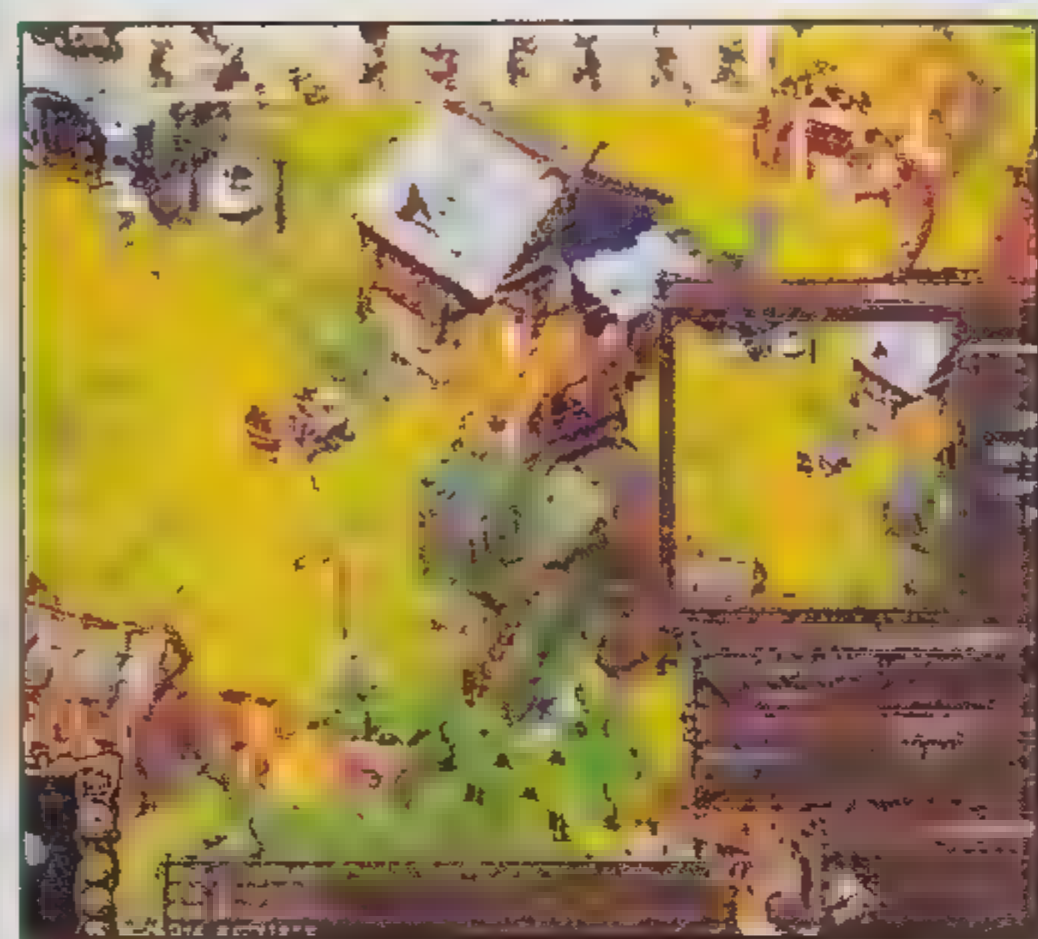
37 Wilki są łatwymi przeciwnikami, ale czeka nas dużo chodzenia. Bestie poukrywały się na znacznie większym obszarze mapy niż ten, który odsłonił się, gdy otrzymaliśmy zadanie.



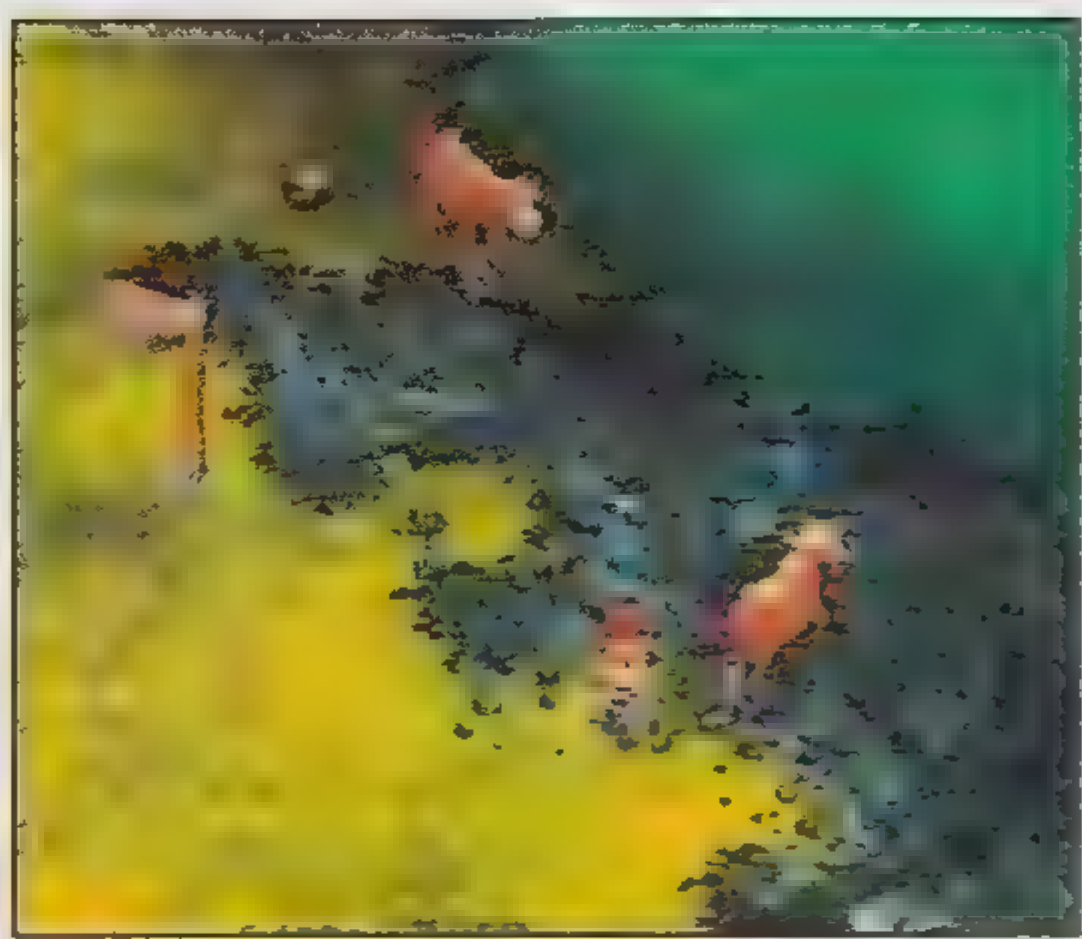
38 Następne zadanie to dostarczenie oleju rytualnego do magazynu. Zatrudniamy cywila do zbierania grzybów. Gdy nabiera doświadczenia, budujemy dom ziółiarza i zatrudniamy go tam.



39 Doświadczony ziółiarz awansuje na druida. Budujemy chatkę druida, w której rozpoczynamy produkcję oleju rytualnego. Teraz trzeba go jeszcze tylko dostarczyć królowi!



40 Zbieracz drewna awansuje na cieślę. Budujemy mu zakład i nakazujemy robić narzędzia. W miarę jak cieśla nabiera doświadczenia rozwijamy jego warsztat. Wreszcie pojawia się opcja robienia wozów.



41 Nakazujemy cieśli wybudowanie wozu. Do jego ukończenia potrzebujemy krowy. Dziką krowę osławiamy, podchodząc do niej zwiadowcą. Wtedy nad krową pojawia się serce ilustrujące jej punkty życia. Krowa idzie do wozu.



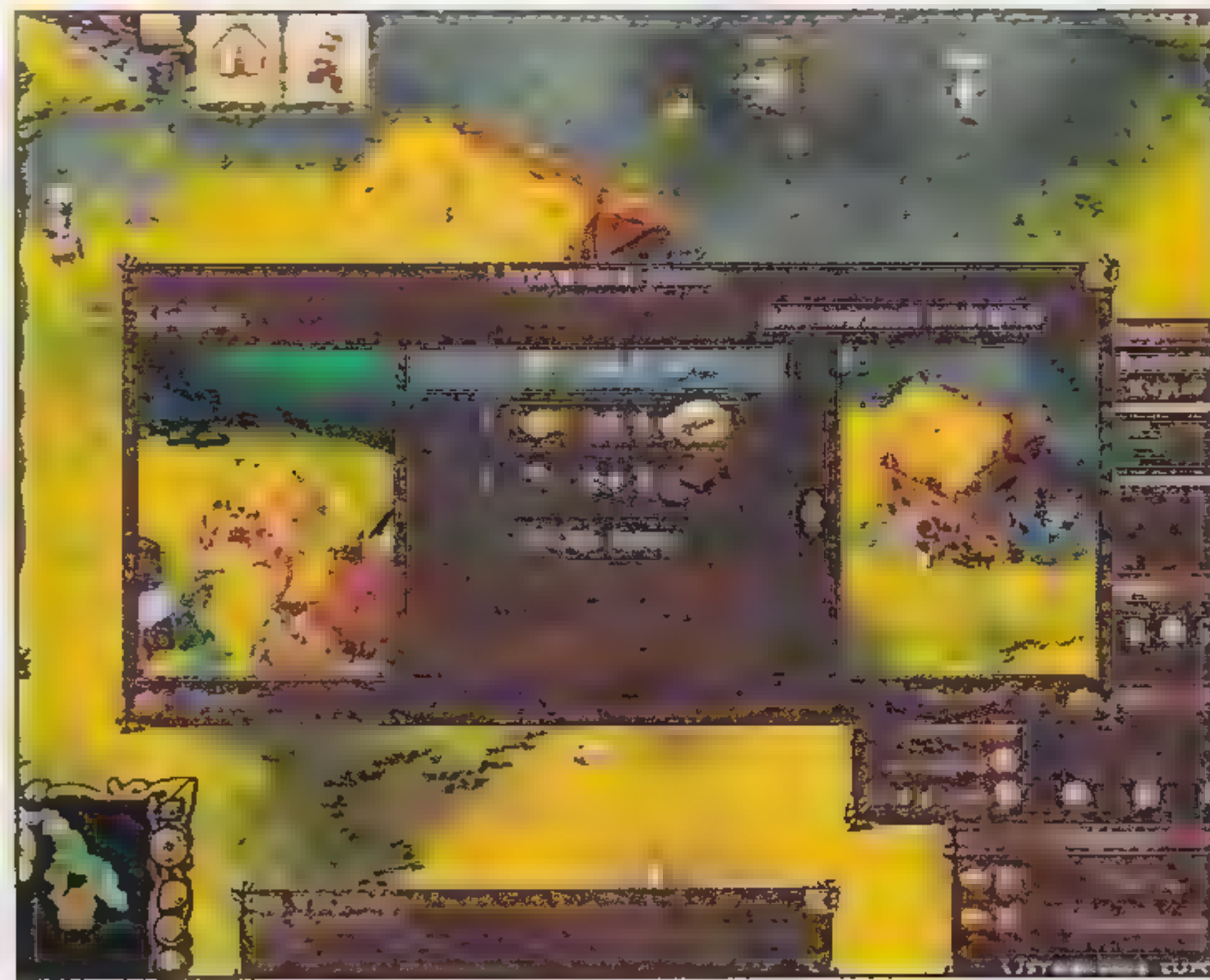
42 Jednego z tragarzy mianujemy kupcem. Klikamy na niego i wyznaczamy mu punkty, pomiędzy którymi dokonuje wymiany handlowej. Jeden punkt to nasz główny magazyn, drugi to magazyn króla.



43 Klikamy na handlowe ustawienia kupca oraz na opcję wymiany jednostki oleju na jednostkę kamieni. **Uwaga:** Koniecznie przydzielamy kupca do wybudowanego przez cieślę wozu z wołem!



44 Uważamy na zbójców pilnujących mostu! Aby nie prowadzić kupca przez góry, dajemy bandytom monety. Gdy płacimy, zbójce darują nam czterech żołnierzy z długimi łukami.



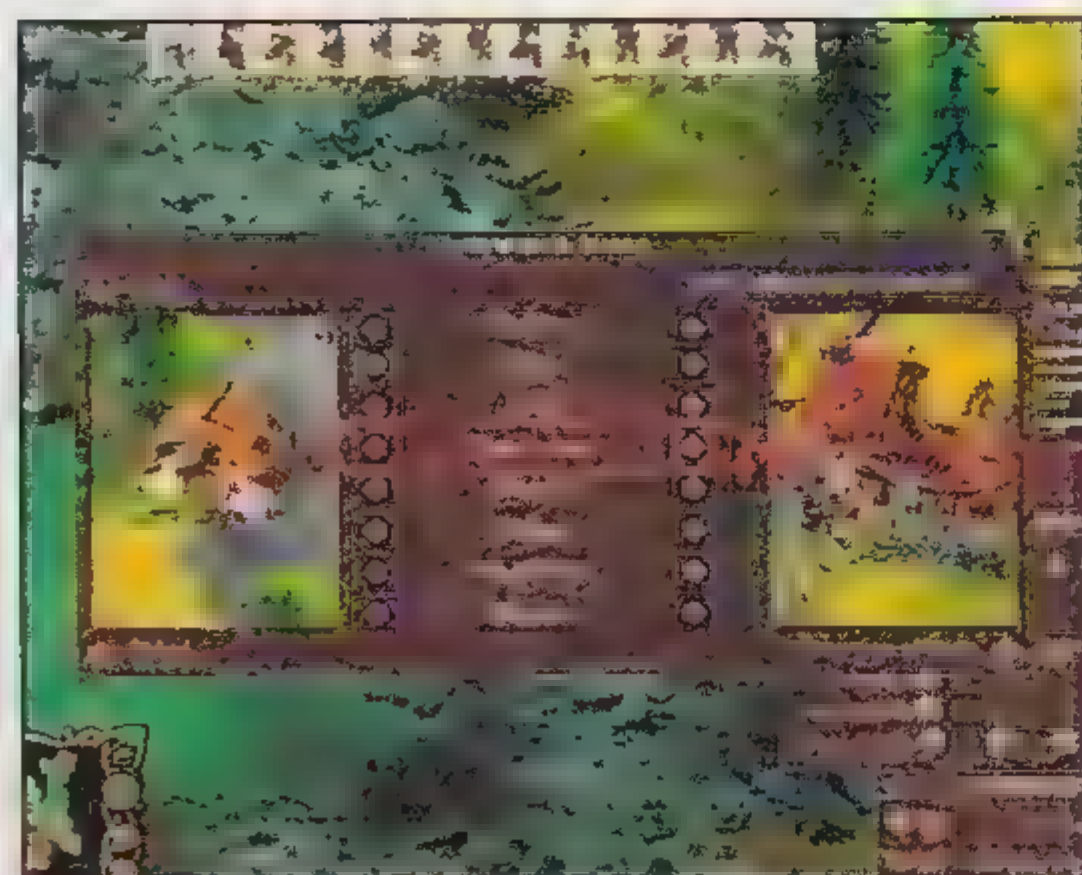
45 Monety łatwo zyskujemy, sprzedając w Yorku miód pitny, którego technologię wytwarzania już znamy. Aby handel był możliwy, najpierw ofiarujemy obcym dziesięć jednostek zwykłego miodu.



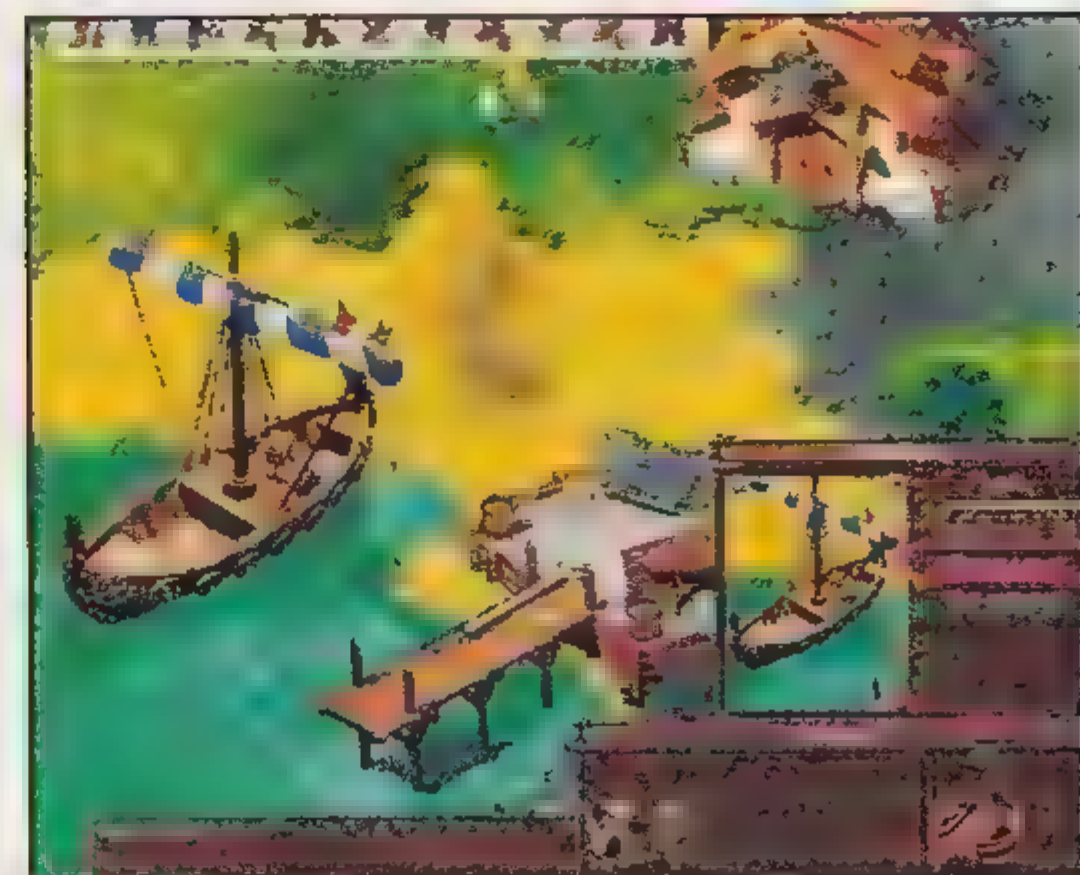
46 Król wyznacza ostatnie zadanie. Do jego wykonania potrzebna jest łódź, którą wykonuje odpowiednio doświadczony cieśla. Budowa łodzi rozpoczyna się na brzegu obok warsztatu.



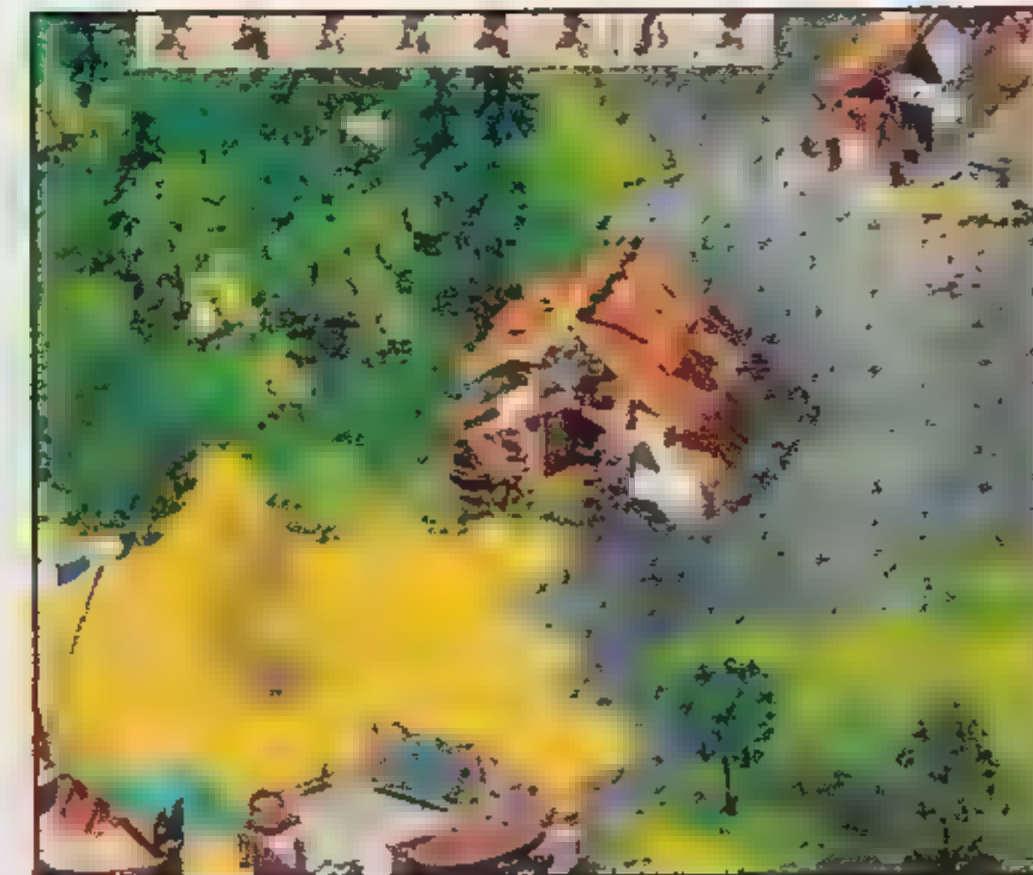
47 Wsiadamy Bjarnim do łodzi i płyniemy na północ, gdzie odnajdemy wyspę. Najwygodniej załadować przy pomocy. Wsiadamy i podchodzimy do kowala. Za miecz płacimy mu miód pitny.



48 Produkować miód już umiemy. Kupcowi z wozem, który wozil olej, wyznaczamy nowy obiekt docelowy: magazyn kowala na wyspie. W ustawieniach handlowych kupca zaznaczamy miód pitny.



49 Gdy kupiec załaduje wóz miodem, nakazujemy mu udać się z nim na statek. Płyniemy na wyspę i wysadzamy załogę. **Uwaga:** Na miejscu kupca ponownie łączymy z wozem, inaczej nic nie robi.



50 Kowal żąda kolejnych dziesięciu baryłek. Jeśli nie mamy tylu ze sobą, wykonujemy drugi kurs. Zadowolony kowal daje miecz, co ostatecznie uszczęśliwia króla. Czekamy na wyprawę do kolejnej krainy!

F1 2002

Gra wyścigowa na PC | Kierowcy i mechanicy z wyścigowego zespołu **GIER** podają przepis na zwycięstwo w Formule 1 **Test gry na stronie 36**



Fot.: EPA/FORUM

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy nasz pojazd



Wyścigówka startująca w zawodach Formuły 1 to **jednomiejscowy samochód z silnikiem umieszczonym centralnie za kierowcą i napędem na tylną oś**. Taka konstrukcja sprawia, że nasz pojazd jest dobrze wyważony i osiąga olbrzymią szybkość. Gdy zdobywamy doświadczenie jako kierowca Formuły 1, doceniamy fakt, że wyścigówka doskonale trzyma się drogi.

Świat Formuły 1



W czasie gry uczestniczymy w imprezie zwanej latającą cyrklem składającej się z **serii wyścigów rozgrywanych na najsłynniejszych torach świata**. Startują w nich zawodowi kierowcy Formuły 1, a nad stanem technicznym ich maszyn czuwają zespoły składające się z kilkudziesięciu mechaników. Abyśmy lepiej poznali ich pracę, **GRY** zdradzają sekrety i tajemnice rajdowych stajni.

Wybieramy kierowcę



Jedną z najważniejszych decyzji, jakie podejmujemy na początku gry, jest wybór zespołu, w barwach którego się ścigamy. Umiejętności komputerowych kierowców i moc silników ich maszyn zostały opracowane na podstawie wyników z poprzedniego sezonu. **Jeśli decydujemy się na Ferrari lub McLarena**, nasz pojazd ma wyraźnie lepsze osiągi niż wyścigówki konkurentów.

Przygotowujemy się do startu w wyścigu



Rywalizacja rozpoczyna się na piątkowym treningu. Po kilku okrążeniach zmieniamy ustawienia spojlerów, sztywność zawieszenia i rodzaj opon. Potem przejeżdżamy kolejne okrążenia i porównujemy osiągnięty czas. Powtarzamy jazdę na pełnym i na prawie pustym baku, a potem **przygotowujemy dwa ustawienia pojazdu, jedno na kwalifikację, drugie na wyścig**. Na kwalifikacji prawie pusty bak i miękkie gumy sprawiają, że uzyskujemy lepszą pozycję.

Uczymy się na własnych błędach



Często oglądamy powtórki naszego przejazdu. Gdy widzimy, że w trakcie gwałtownego hamowania któreś z kół blokuje się pierwsze, **zmieniamy ich balans, aby hamowały jednocześnie**. Na długich prostych obserwujemy, czy spod wyścigówki nie wydobywają się iskry. Jeśli tak, podnosimy zawieszenie lub opuszczamy spojler.

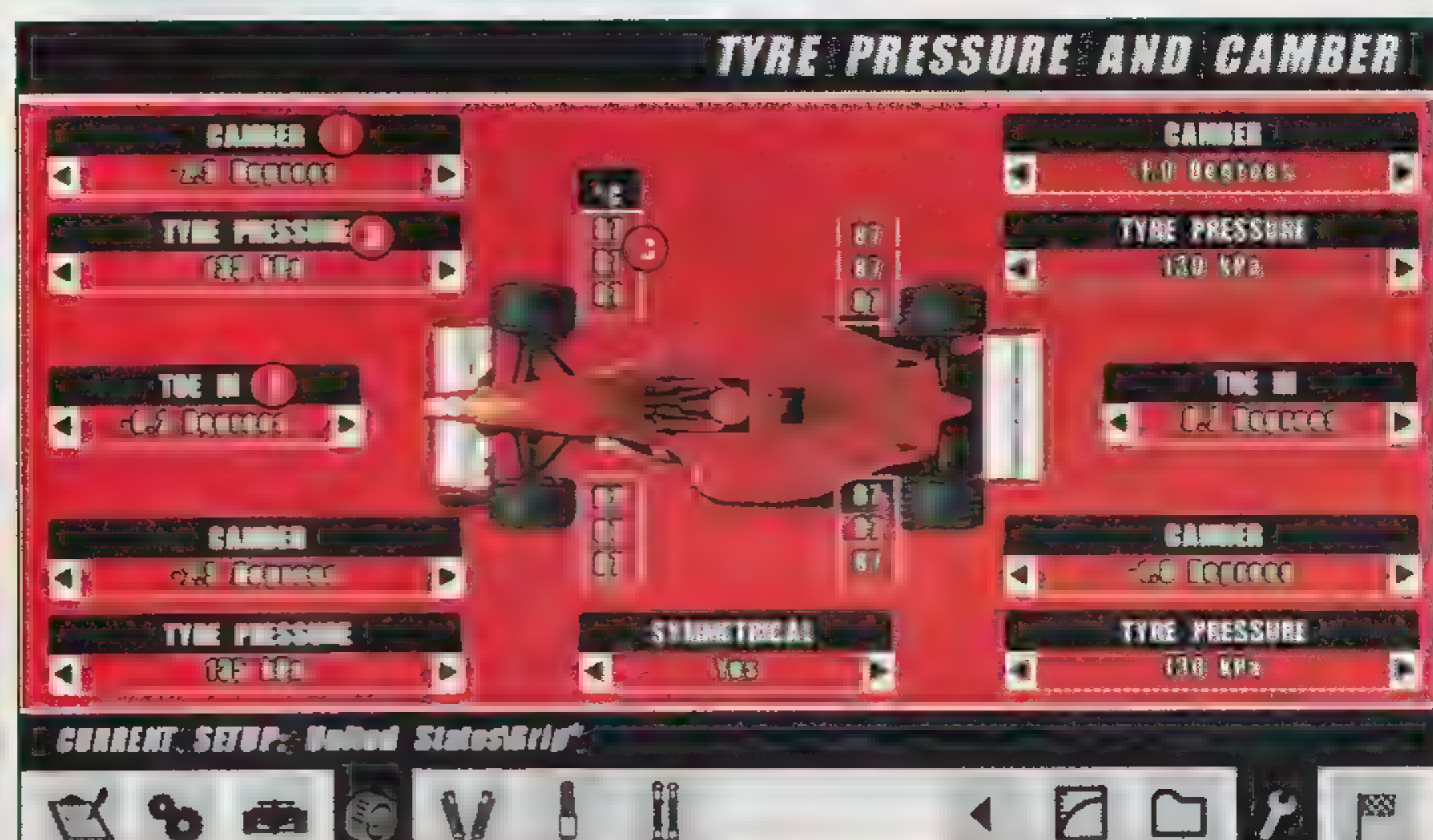
Dostosowujemy podstawowe ustawienia wyścigówki do warunków panujących na torze



W oknie **Vehicle Setup** zmieniamy ustawienia naszej wyścigówki w taki sposób, aby dostosować ją do warunków panujących na torach. Gdy przesuwamy suwak 1 w stronę wartości **Speed**, nasz pojazd jeździ szybko, ale jest niestabilny. Przesuwając go w stronę **Grip**, sprawiamy, że jest wolniejszy, ale mocno dociskany do nawierzchni, co ma zasadnicze znaczenie przy pokonywaniu zakrętów.

Kolejnym suwakiem 2 ustalamy przełożenia skrzyni biegów. Zależy od nich, czy zwiększa się przyspieszenie auta kosztem szybkości maksymalnej 3 czy też bolid przyspiesza wolniej, ale osiąga większą prędkość. Suwakiem 4 decydujemy, czy na zakrętach wyścigówka ma zachowywać się normalnie, być podsterowna czy nadsterowna 5. Najłatwiej prowadzi się auto neutralne, ale najlepsze osiągi zapewnia zmiana tego parametru w zależności od stylu naszej jazdy. Czwartym suwakiem 6 ustawiamy sztywność zawieszenia. Im bardziej miękkie 7, tym rzadziej wpadamy w poślizg przy przyspieszaniu i hamowaniu, ale wóz gorzej trzyma się drogi na zakrętach i tracimy ułamki sekund. Po każdej zmianie u dołu ekranu 8 widzimy, jak dane ustawienia wpływają na prędkość maksymalną i przyspieszenie wyścigówki oraz jakiemu przeciążeniu będziemy poddawani.

Zmieniamy konfigurację opon



Przed wyścigiem wybieramy opony w zależności od liczby postojów i aktualnych warunków pogodowych. Ustalamy ich zbieżność 1 i ciśnienie powietrza 2. Im bardziej miękkie opony, tym lepszą mają przyczepność, ale szybciej się zużywają. Jeśli mniej je pompujemy, wyścigówka lepiej trzyma się drogi, ale osiąga mniejszą prędkość. Staramy się, by po przejechaniu próbnego okrążenia każda część opony 3 miała podobną temperaturę.

Ostatnie przygotowania



Przed wyścigiem sprawdzamy warunki pogodowe i wyniki konkurentów. Decydujemy, ile postojów 1 odbywamy w boksie, ile paliwa tankujemy podczas nich na poszczególnych postojach 2 i na jakich oponach startujemy 3.

Ważny moment: początek wyścigu

Początek wyścigu, kiedy rozpędza się 22 kierowców, to najniebezpieczniejszy moment w czasie całych zawodów. Staramy się jak najszybciej przyspieszyć i przesunąć się do przodu o kilka miejsc, jednak nie za wszelką cenę. Na tym etapie najłatwiej o kolizję, która w najlepszym wypadku kończy się stratą cennych sekund. Zwalniamy przede wszystkim przed pierwszym zakrętem, kiedy kierowcy zwykle gwałtownie hamują i zajeżdżają drogę rywalom. Z czasem stawka się rozciąga i wówczas czekamy na dogodny moment do wyprzedzania.



Gonimy liderów



Kiedy wszystkie pojazdy dysponują podobną mocą, wyprzedzanie staje się trudne. Do tego celu najlepiej nadają się końcowe fragmenty długich prostych, na których mniej

doświadczeni kierowcy wcześniej naciskają pedały hamulców.

Jeśli idzie nam dobrze, staramy się wyprzedzać przeciwnika od wewnętrznej strony łuku 1, co jednak ułatwia mu zaje-

chanie nam drogi. W idealnych warunkach jedziemy tuż za konkurentem i delikatnie odpuszczamy gaz, trzymając się na ogonie. W ten sposób korzystamy z tunelu aerodynamicznego, który wytwarza wyścigówka jadąca przed nami. **Nasz bolid pokonuje mniejszy opór powietrza – dzięki temu dysponuje pewną nadwyżką mocy.** Teraz w dogodnym momencie dociskamy gaz do deski, w ostatniej chwili wymijamy konkurenta i zajmujemy się następnym rywalem.

Australia – Albert Park

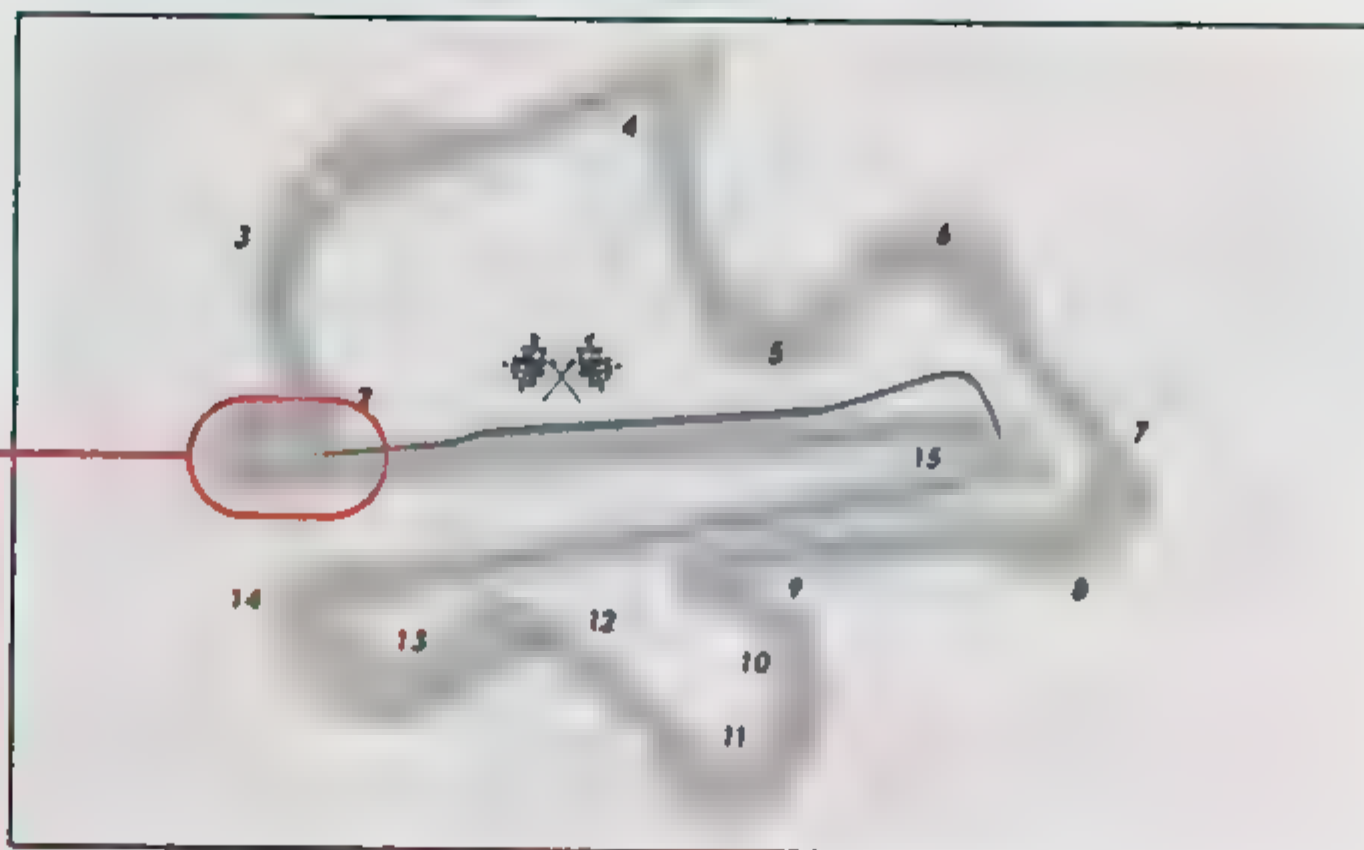


Szybki i trudny tor o wielu łagodnych łukach. Wybudowany w 1996 roku, ma dobrą nawierzchnię, na której nie niszczą się opony.



Najważniejszy fragment toru to dwa zakręty przed prostą startową. Od ich pokonania zależy prędkość, do której udaje się nam rozpędzić.

Malezja – Sepang



Nowy, malowniczo położony tor – łatwy, o szerokich, długich prostych. Zmniejszamy kąt natarcia spojlerów i obniżamy zawieszenie.

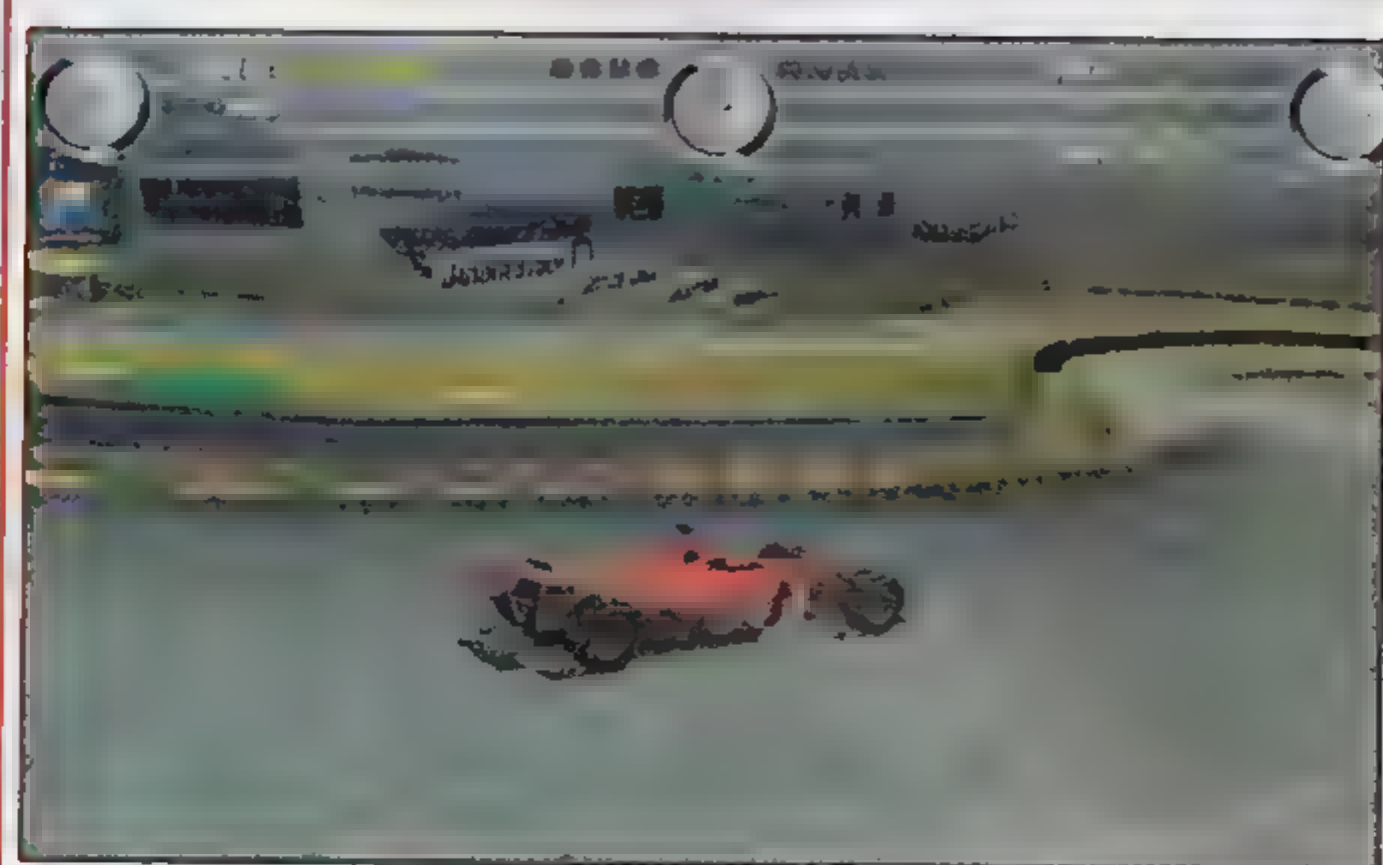


Szczególnie niebezpieczny fragment, zwłaszcza na początku wyścigu, to koniec prostej startowej zakończony ciasną pętlą.

Brazylia – Interlagos



Tor nie lubiany przez kierowców z uwagi na wyboistą nawierzchnię. Łagodnie zakręcająca długa prosta zakończona jest niebezpiecznym zakrętem.



Ostry zakręt to najlepsze miejsce do wyprzedzania. Na tym torze **GRY** polecają twarde opony, podniesienie spojlerów i zawieszenia.

San Marino – Enzo e Dino Ferrari



Trudny tor wymagający błyskawicznych reakcji. Po tragicznej śmierci Ayrtona Senny zmodyfikowano najniebezpieczniejszy zakręt.

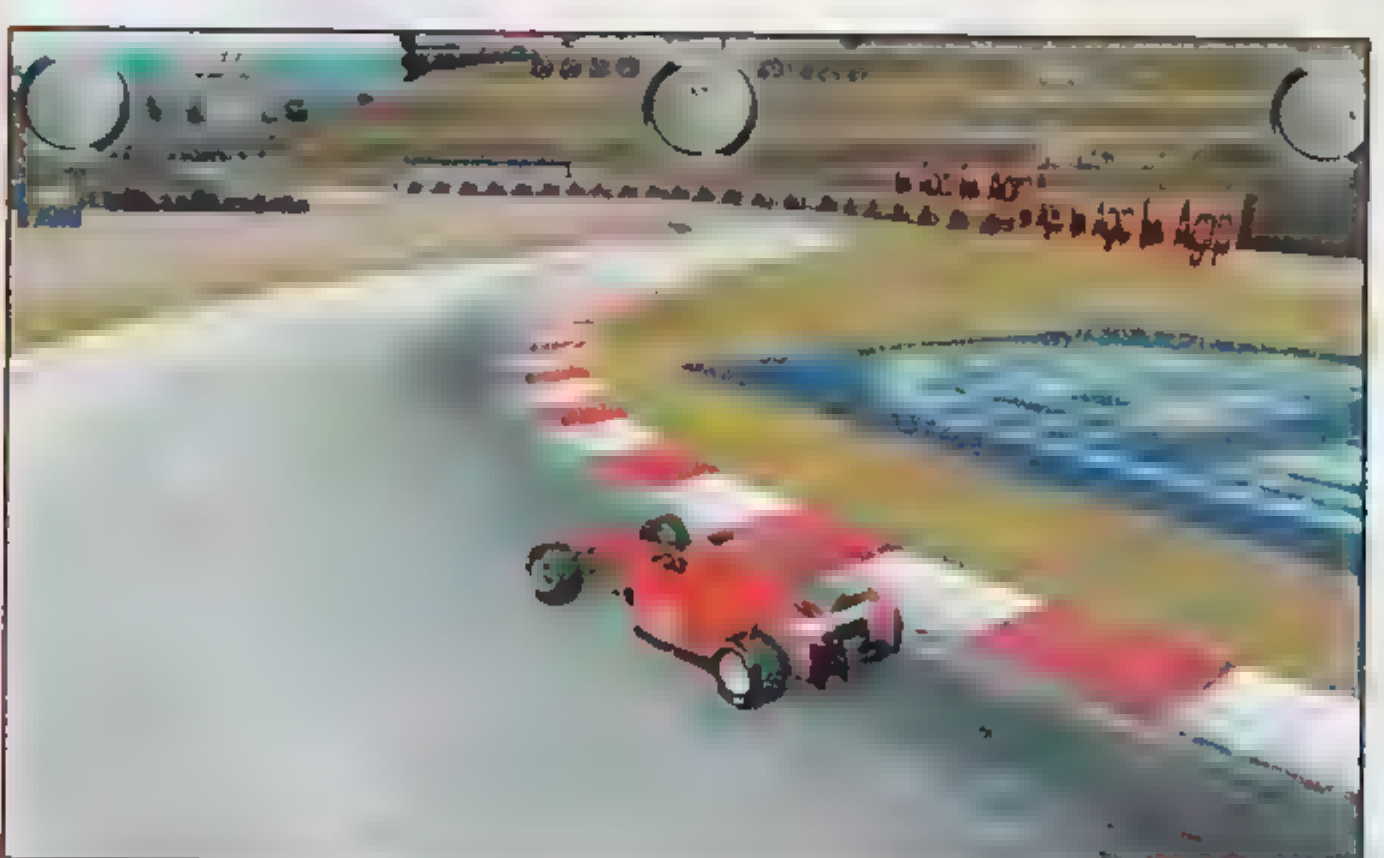


Z uwagi na krętą i szybką trasę konfigurując wyścigówkę, decydujemy się na kompromis pomiędzy prędkością a przyczepnością.

Hiszpania – Circuit de Catalunya

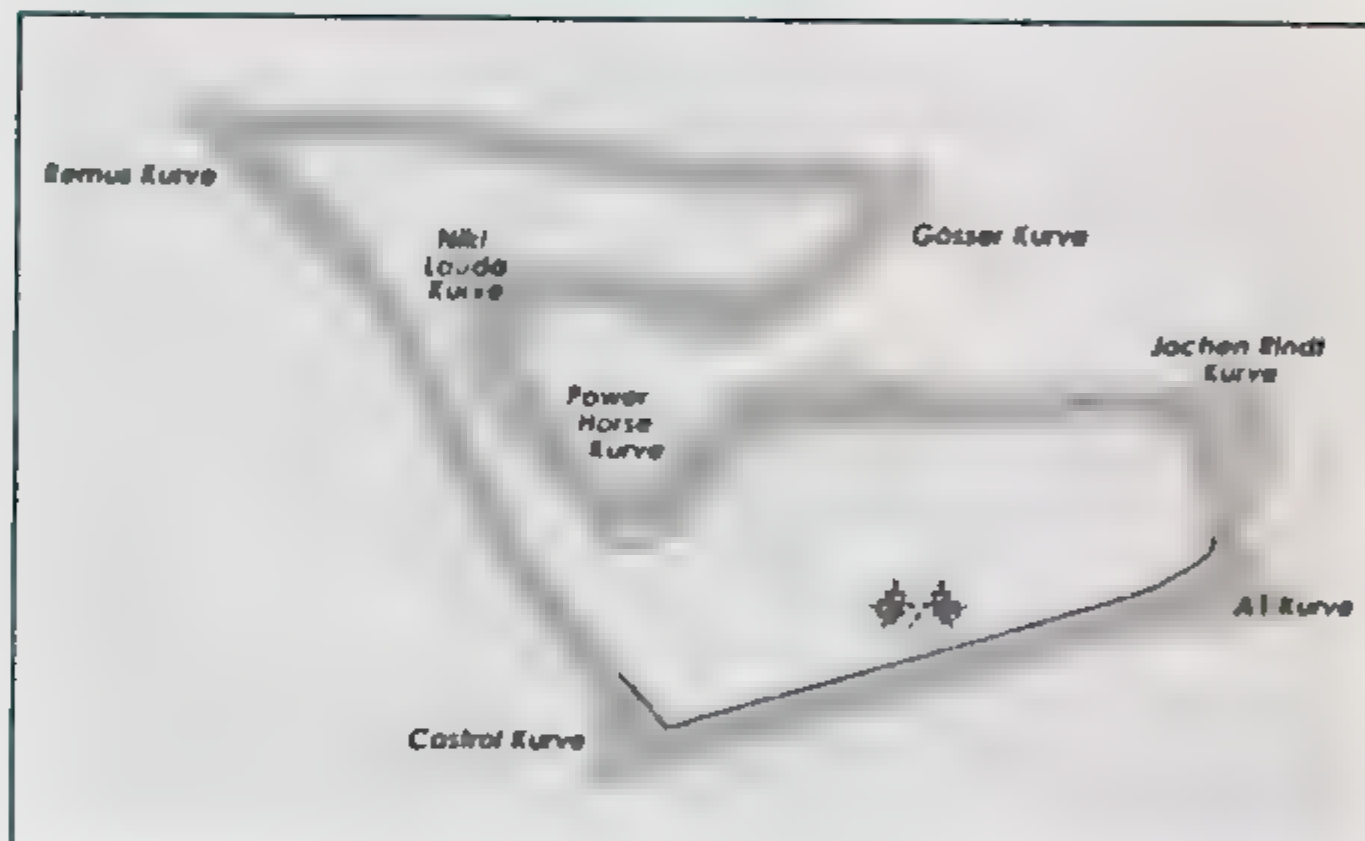


Ten tor ma jedną z najdłuższych prostych startowych. Najważniejszy fragment to zakręt przed startem – dobre miejsce do wyprzedzania.

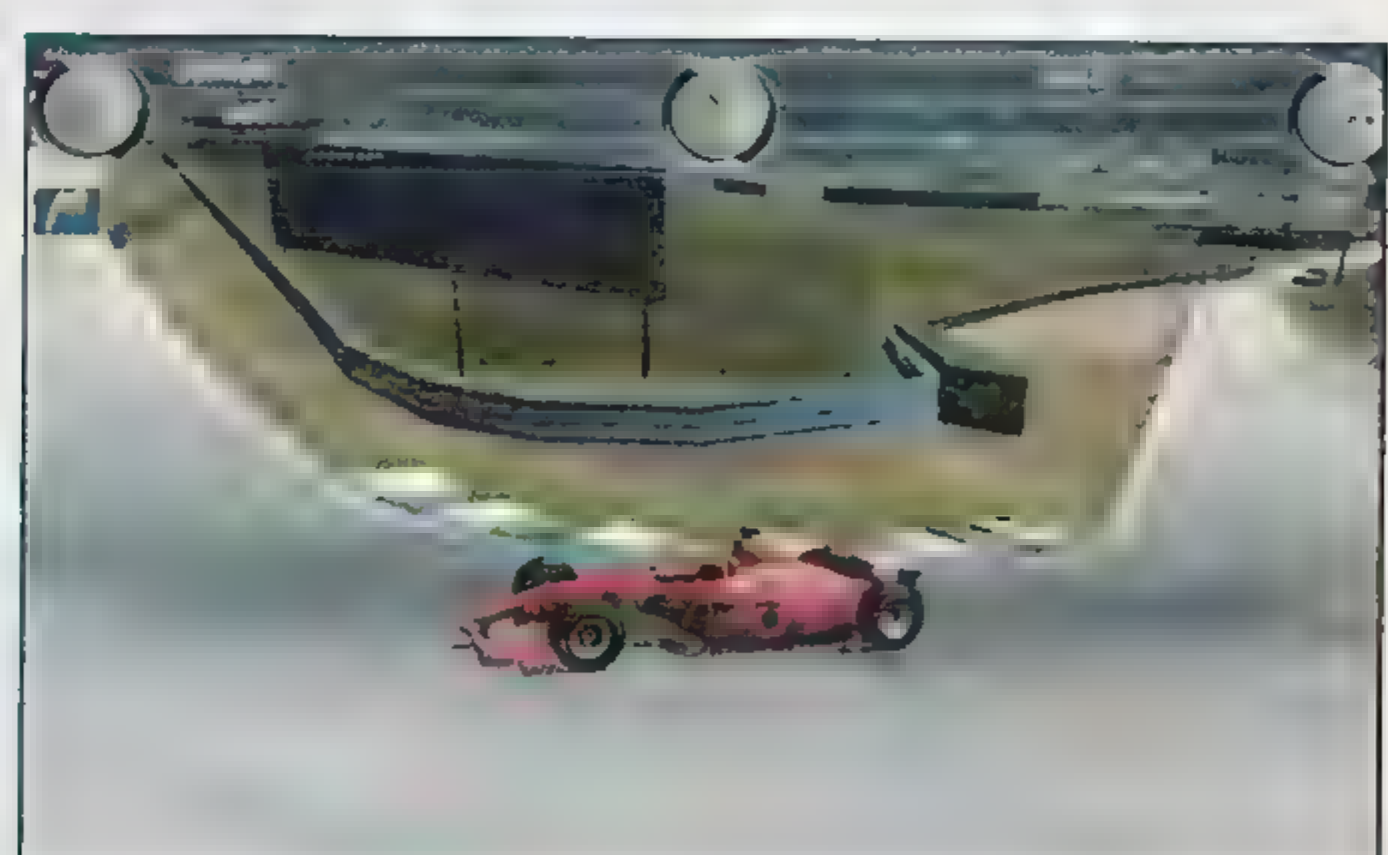


Najtrudniejszy fragment to seria zakrętów o zmiennej krzywnie na końcu prostej. Przy ostrej jeździe zużywają się nam opony.

Austria – A1-Ring

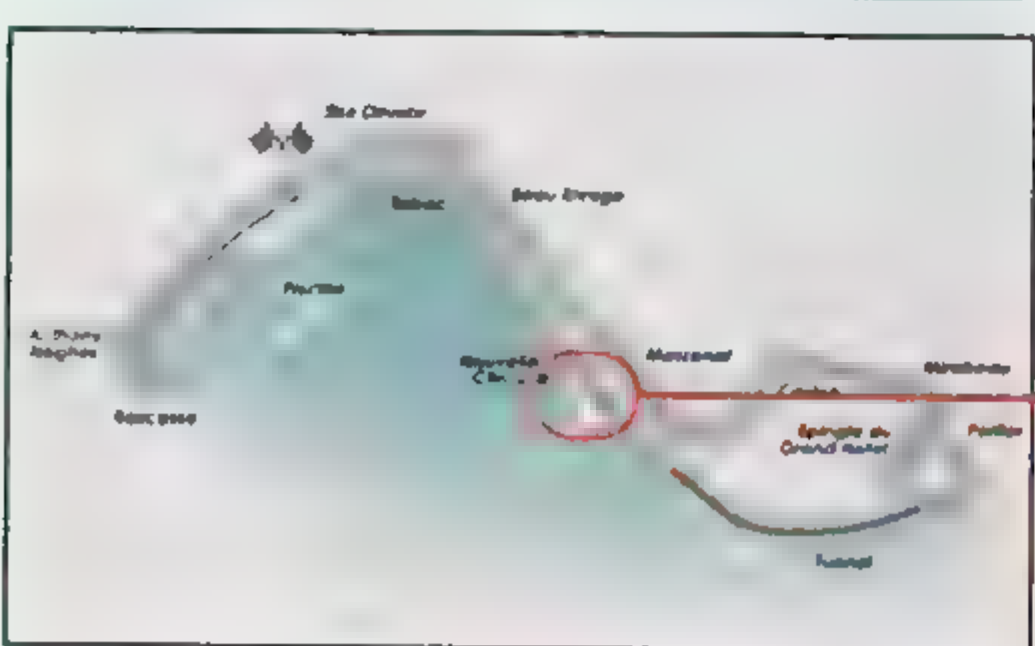


Zdradliwy tor, z powodu krótkich prostych przedzielonych zakrętami. Wyprzedzanie jest niebezpieczne z uwagi na wąski tor i różnice wzniesień.



Na tym torze **GRY** zalecają podwyższenie i zmniejszenie zawieszenia naszego bolidu. Dzięki temu nie odczuwamy wstrząsów.

Monaco – Monte Carlo



Zwycięstwo na tym torze to wielki sukces. Z uwagi na trudne wyprzedzanie kluczem do sukcesu jest zajęcie jak najlepszej pozycji startowej.

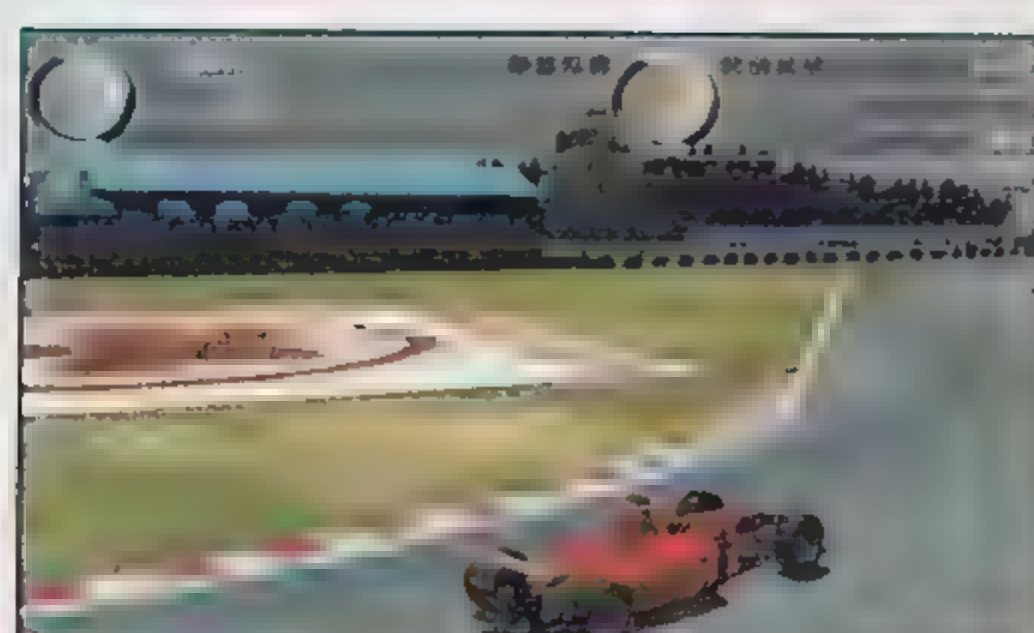


Aby lepiej pokonywać krótkie proste i ostre zakręty, podnosimy spojler. Dobre miejsce do wyprzedzania to odcinek przed szykaną, za tunelem.

Kanada – Gilles Villeneuve

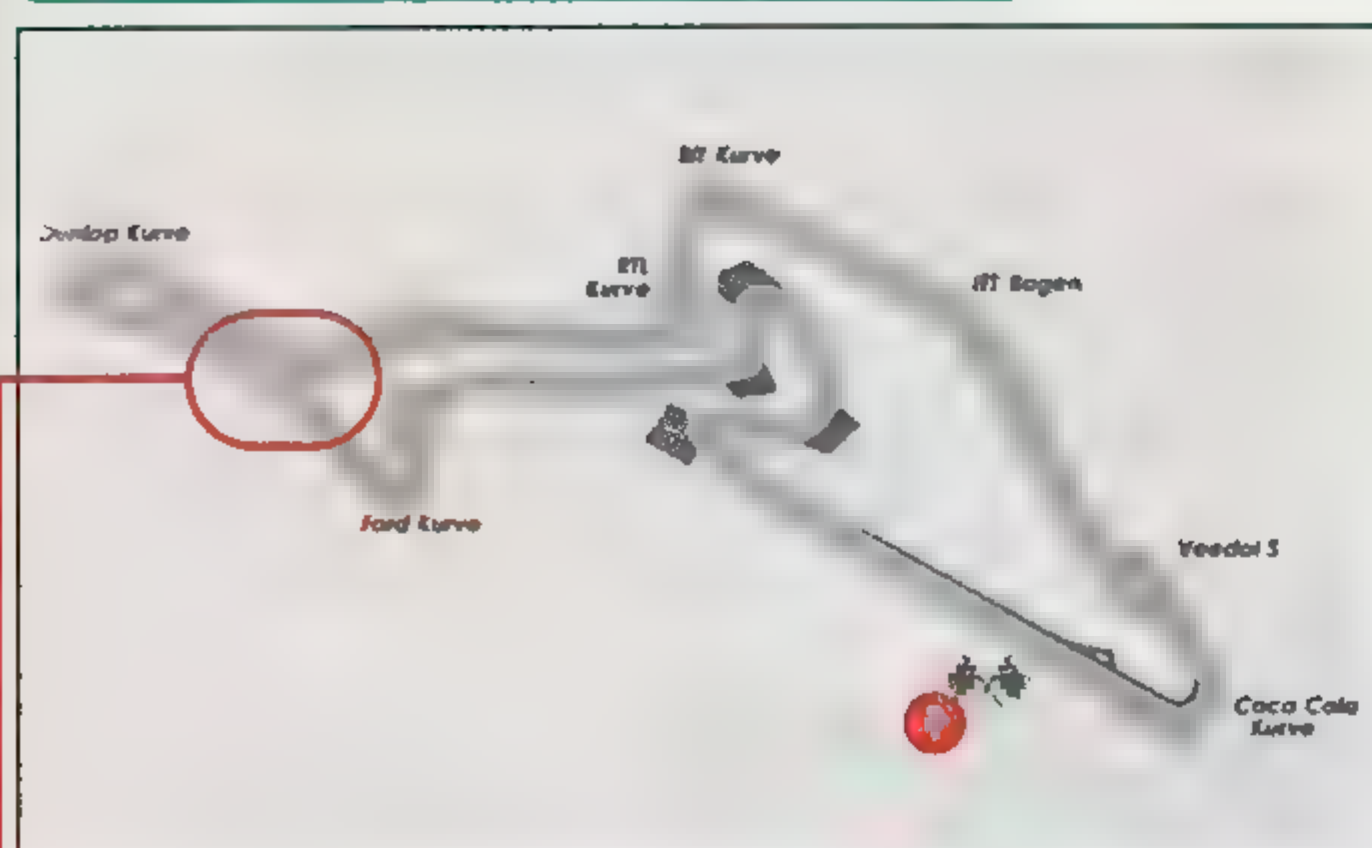


Tor podzielony jest na dwie części. Na końcu prostej startowej rozpoczyna się seria zakrętów, na których wyprzedzanie jest utrudnione.



Druga część tego toru zaczyna się od ciasnej pętli i ciągnie aż do niebezpiecznej szyki poprzedzającej długą prostą startową.

Europa – Nurburgring

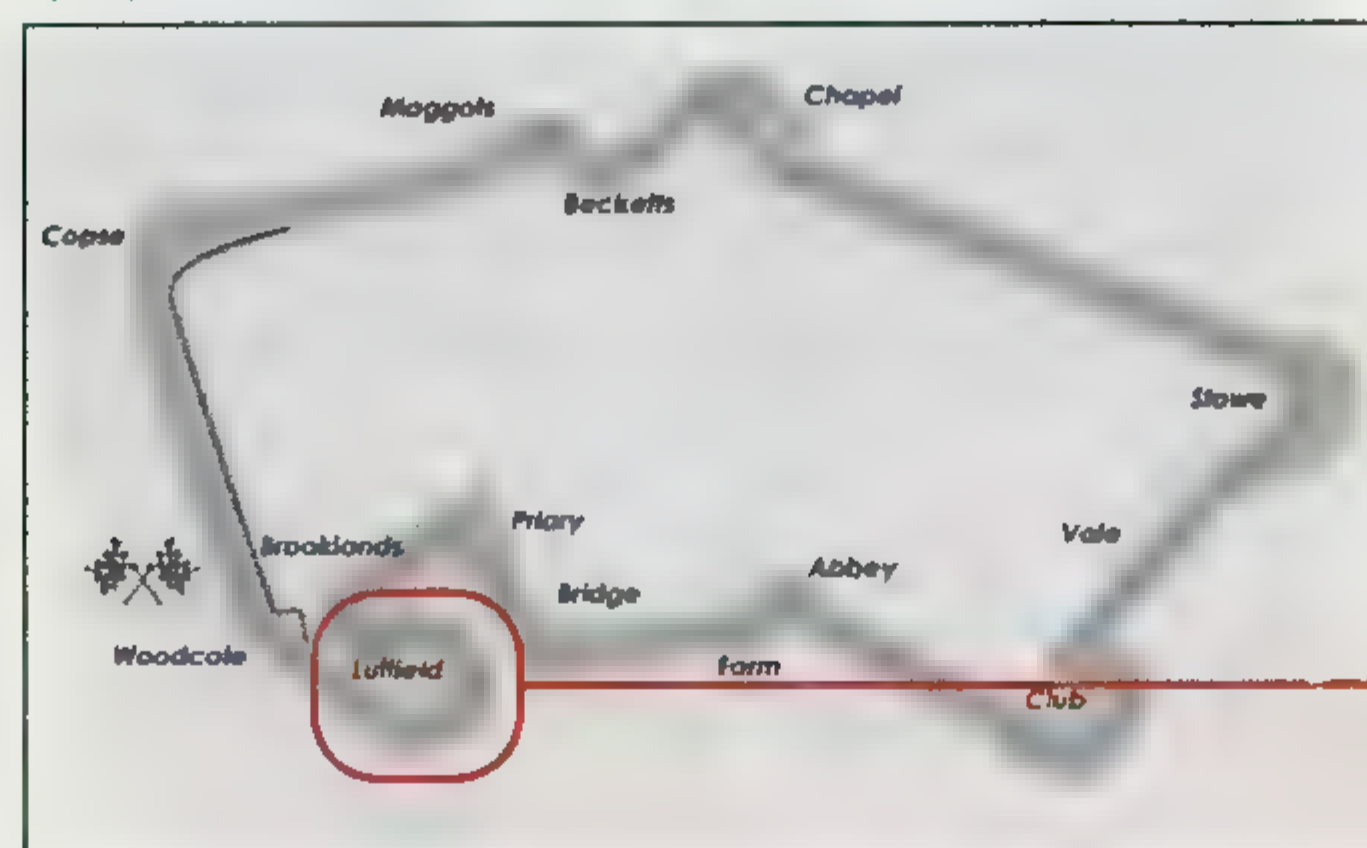


Tor znany z groźnych kolizji. Z uwagi na różnice wysokości i zakręty podnosimy i zmiękczyliśmy zawieszenie naszej wyścigówki.



Najlepsze miejsca do wyprzedzania to łagodne łuki za zakrętami 1. Niebezpiecznym fragmentem jest koniec prostej startowej zakończony łukiem.

Wielka Brytania – Silverstone

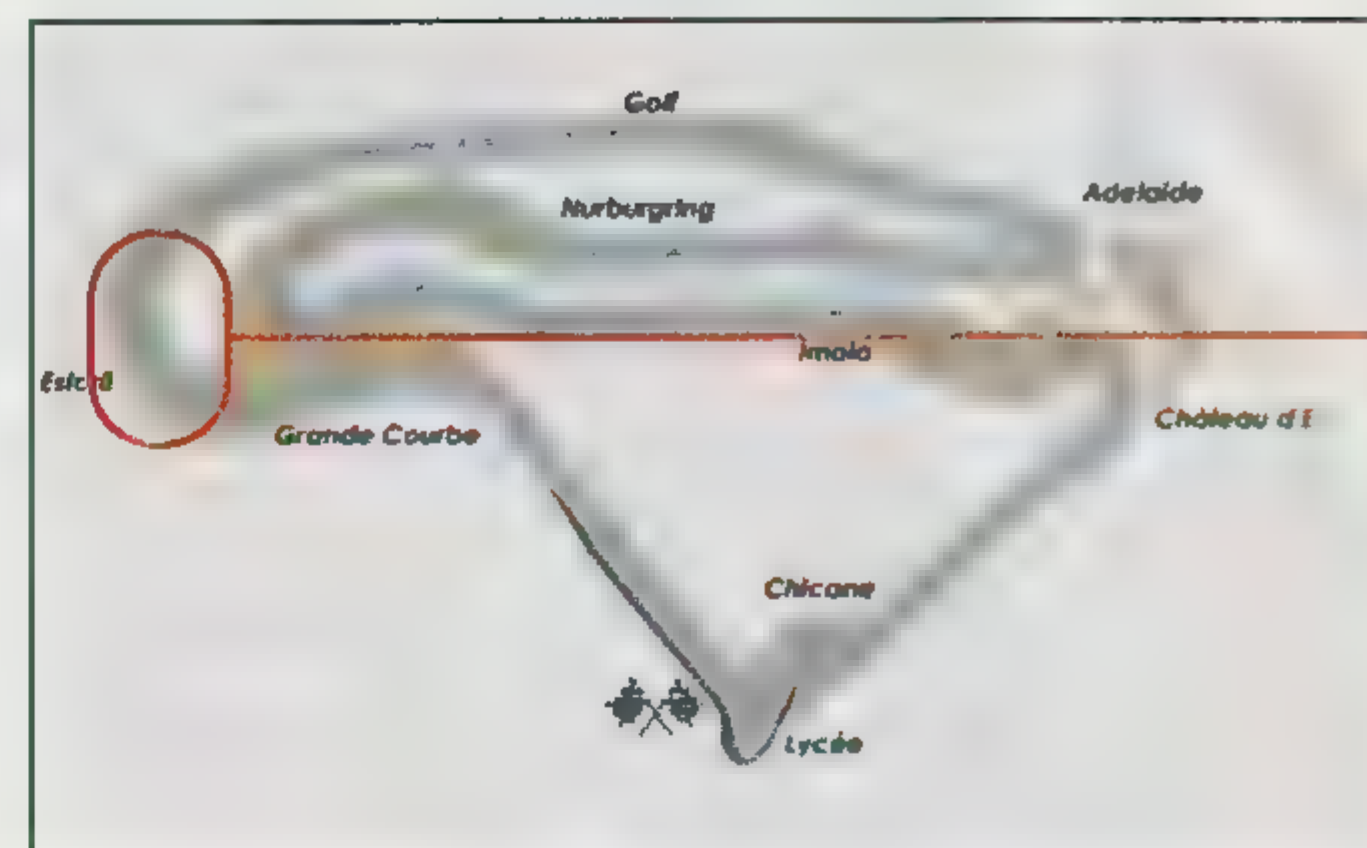


Ten tor ma nierówną nawierzchnię. Przeplatane proste z szybkimi zakrętami wymagają sztywnego zawieszenia i podniesienia spojlerów.

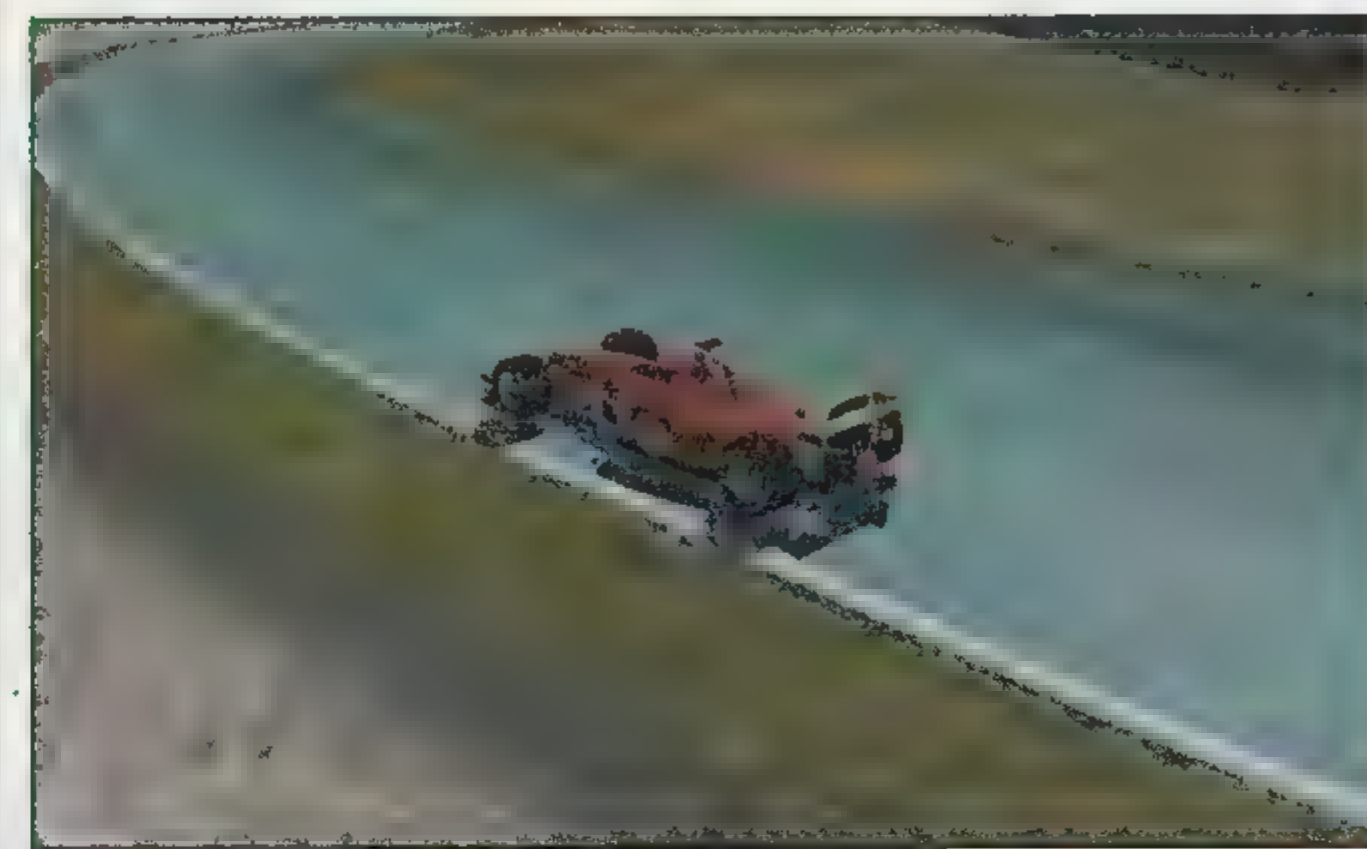


Ważny odcinek to pętla przed prostą startową 1. Jeśli agresywnie ją pokonujemy, zdzieramy opony, ale zdobywamy cenne ułamki sekund.

Francja – Magny-Cours

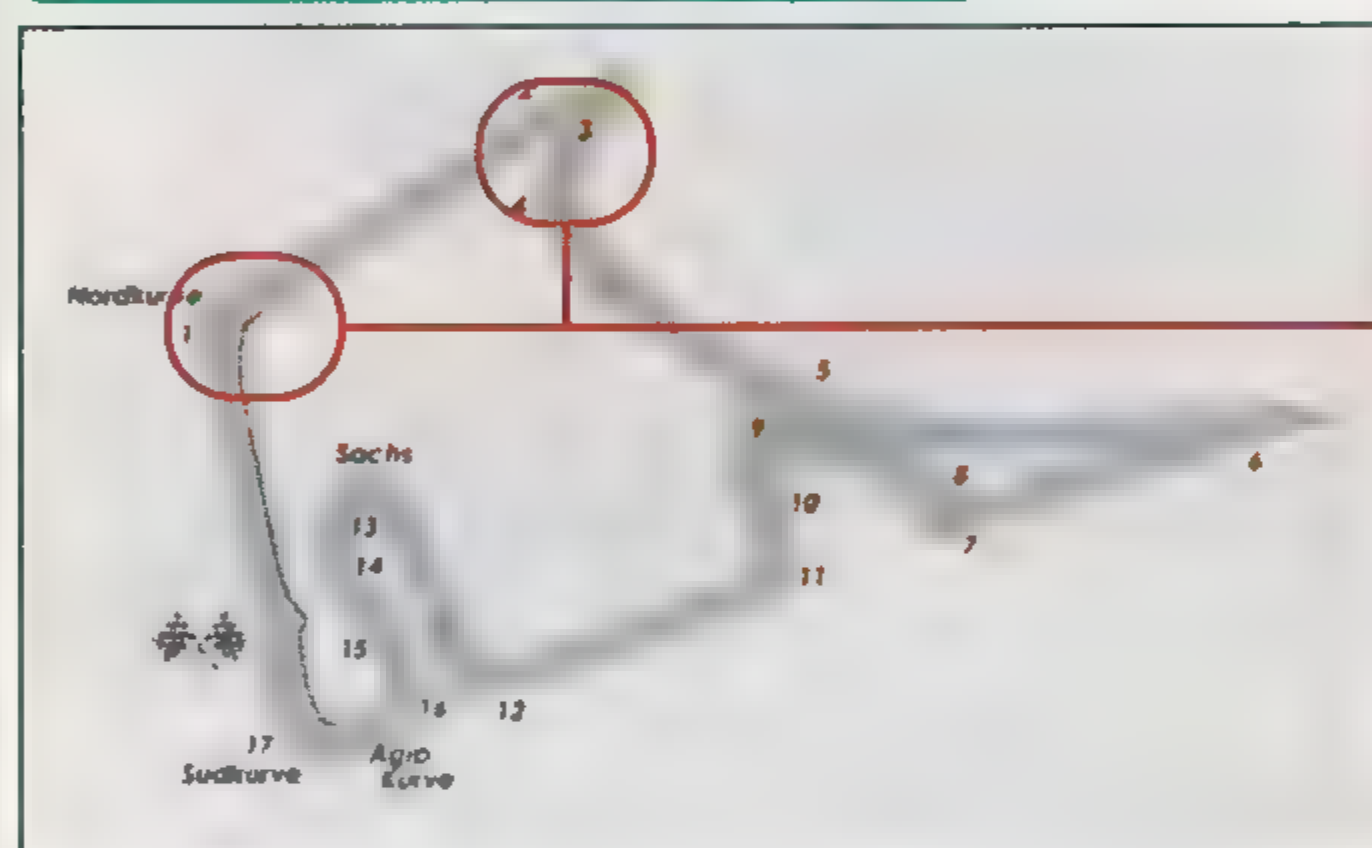


Kręty, widowiskowy tor i dużo miejsc do wyprzedzania. Największe problemy sprawia nierówna nawierzchnia i mała szerokość toru.



Strategiczne miejsce to łagodny łuk 1 zakończony długą prostą. Dogodnym miejscem do wyprzedzania jest szykana tuż przed prostą startową.

Niemcy – Hockenheim

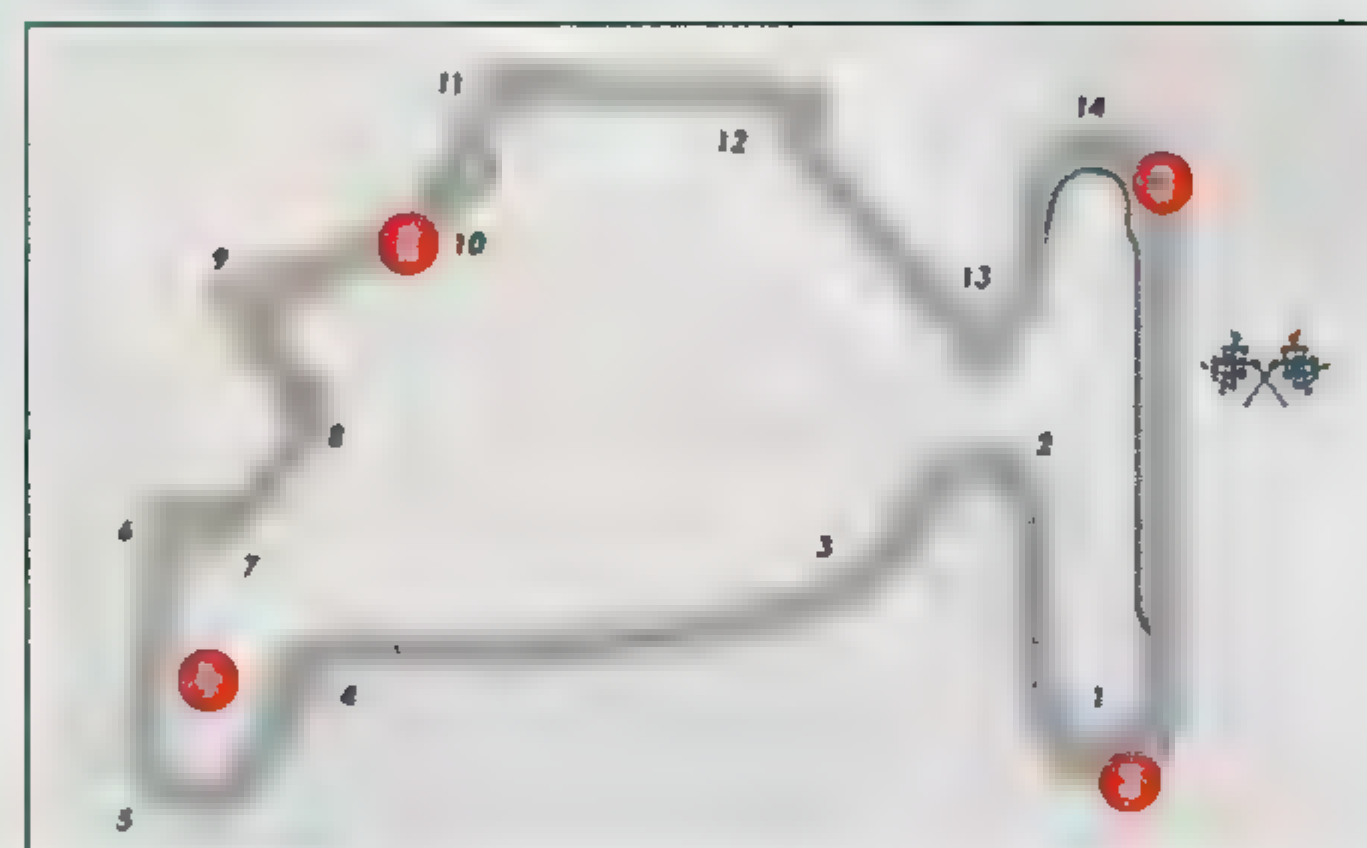


Po przeróbkach ten tor stracił wiele uroku. Pozbawiony szyszan jest prosty technicznie, a zwycięstwo zależy od osiągnięcia dużej prędkości.

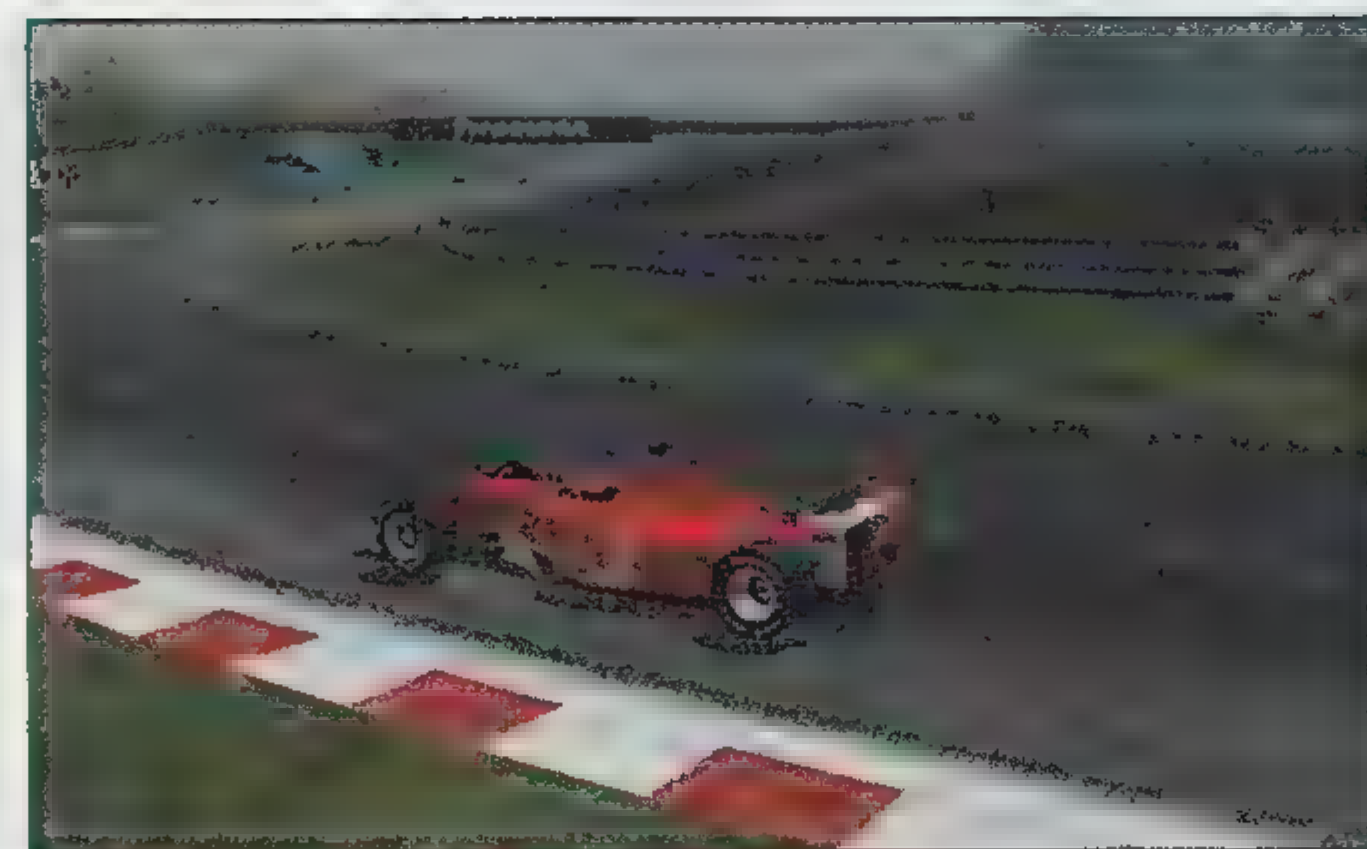


Najważniejszy fragment to dwa zakręty 1 po przejechaniu których osiągamy maksymalną prędkość, aby wyprzedzić rywali.

Węgry – Hungaroring

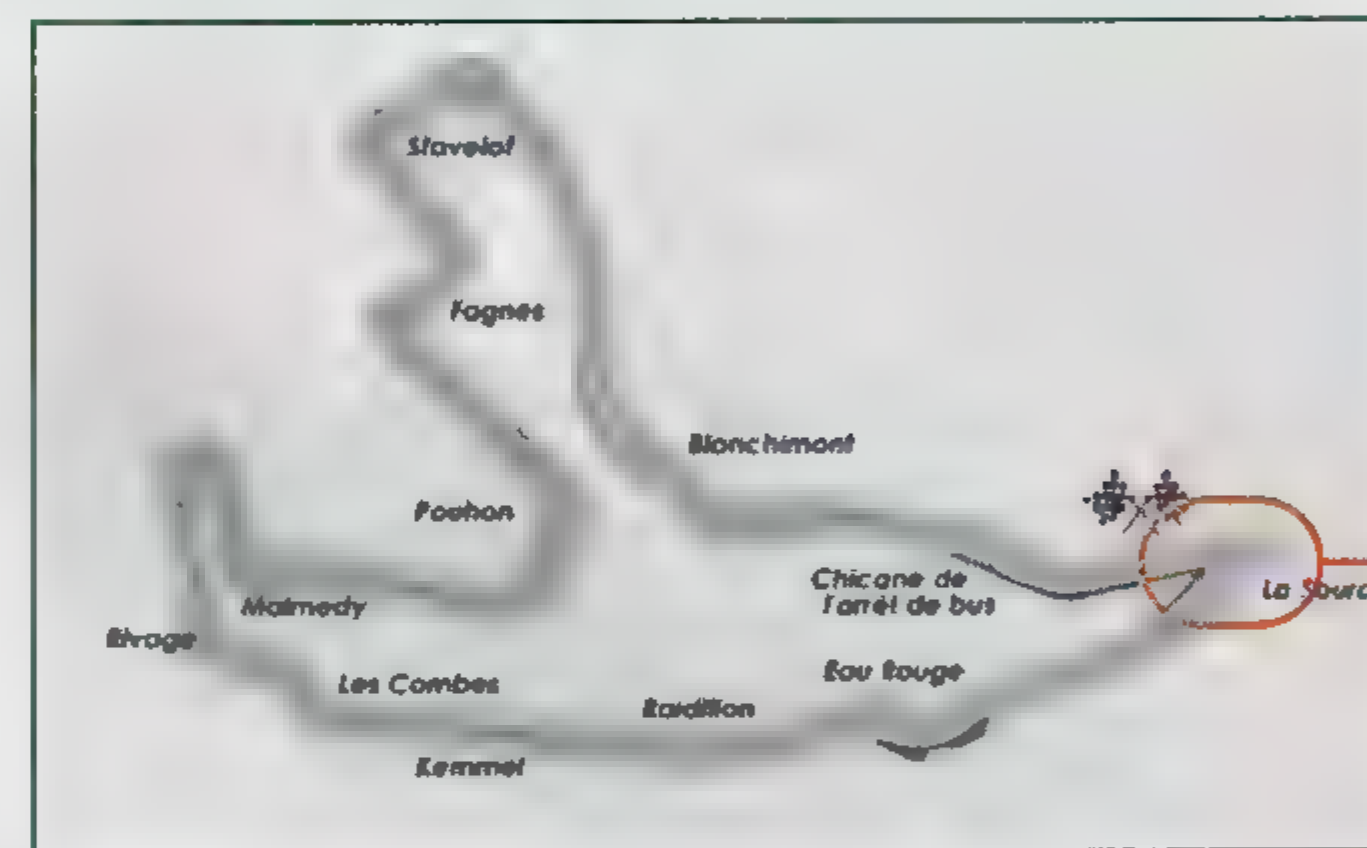


Ten tor to pożeracz opon, więc stosujemy twarde gumy. Z uwagi na kręte zakręty i niewielką prędkość podnosimy spojler i zawieszenie.



Najtrudniejsze fragmenty tego toru to seria zakrętów 1 i 2 oraz niebezpieczne owale przed i za krótką prostą startową 1.

Belgia – Spa-Francorchamps

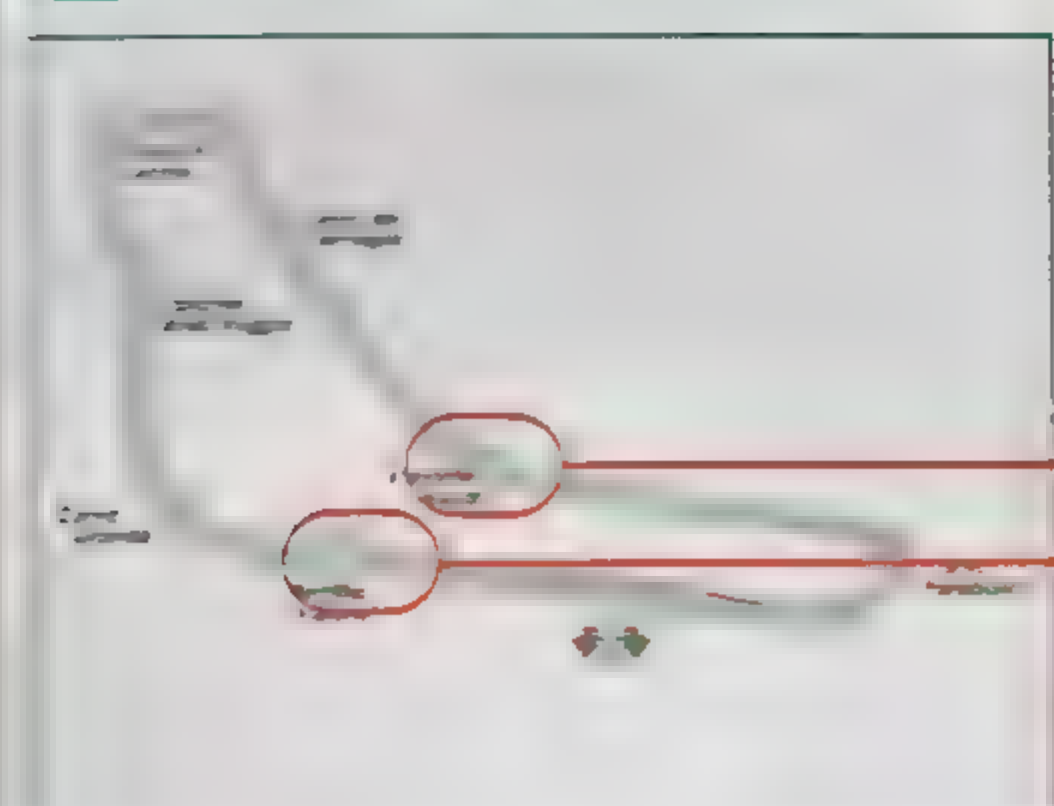


Najdłuższy, najbardziej malowniczo położony i piekielnie trudny tor. Szczególnie niebezpieczny jest pierwszy zakręt 1 zaraz po starcie.



Bolid ustawiamy w taki sposób, aby pokonać zakręt, nie zdejmując nogi z gazu. Przed końcem okrążenia uważamy na niebezpieczną szyskanę 1.

Włochy – Monza

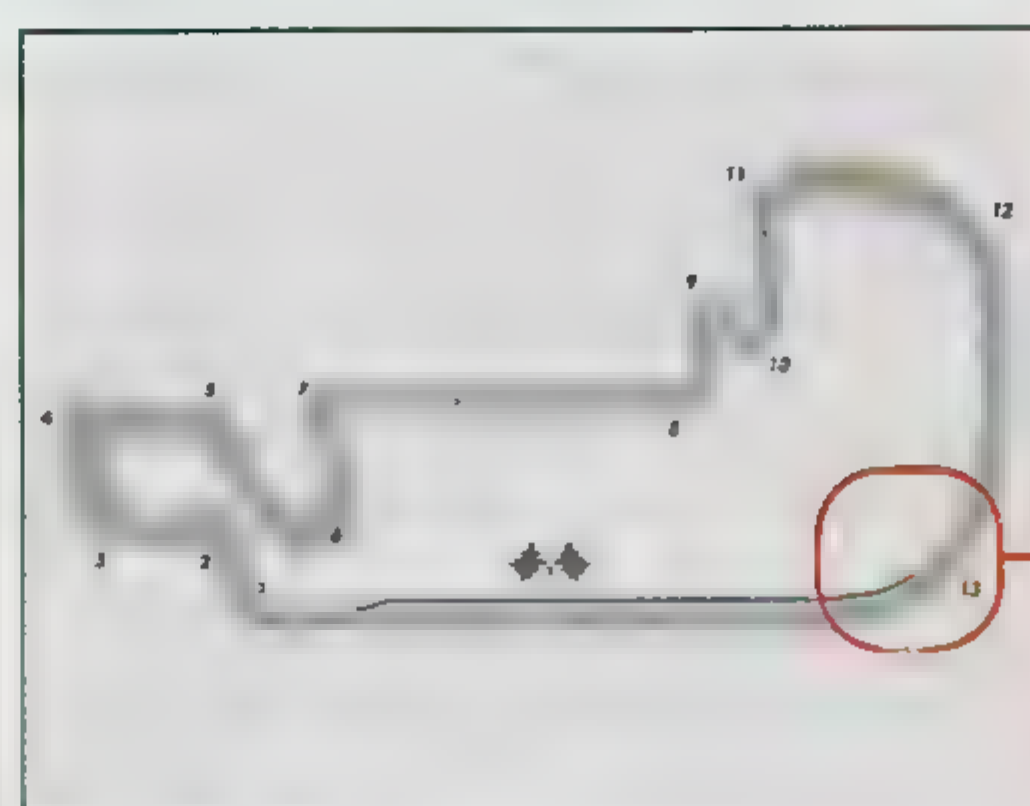


Szybki, prosty tor podzielony niebezpiecznymi szyskanami 1. Osiągnięcie sukcesu zapewnia hamowanie tuż przed serią zakrętów.

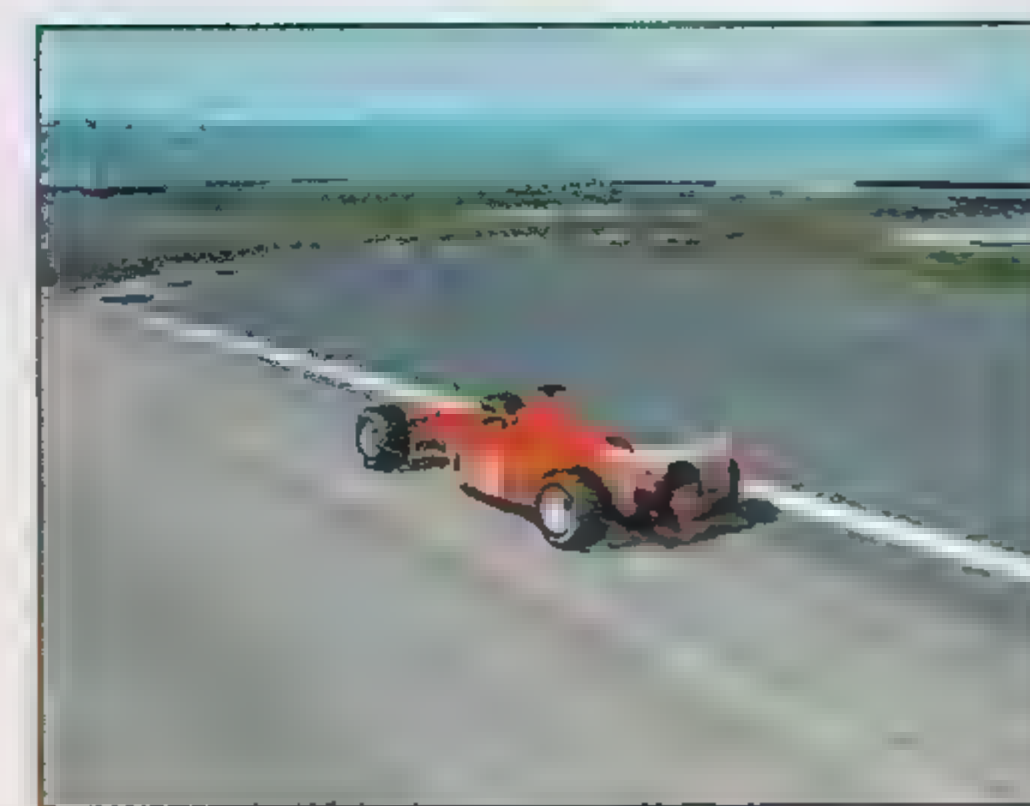


Najlepszy czas osiągamy, obniżając spojler i usztywniając zawieszenie. Z ostatniego zakrętu wychodzimy jak najszybciej na prostą startową.

USA – Indianapolis



Ten tor niedawno został przebudowany. Z uwagi na różnorodny kolor asfaltu często skręcamy w niewłaściwym miejscu i omijamy zakręt.



Poza łagodnym łukiem 1 pokonujemy ciasne zakręty, więc przed wyścięciem usztywniamy zawieszenie i ustawiamy spojler neutralnie.

Tajne kody

Dzięki tajnym sztuczkom **GIER** wygrywamy wszystkie bitwy w fantastycznych krainach, a gdy już nudzą nas batalie i rokowania, rozpoczynamy... hodowlę owiec!

Warcraft III: Reign of Chaos

Demony to dla ludzi potężni przeciwnicy, ale jak się okazuje, sporo problemów sprawiają im też... zabójcze owce

- 1 Uruchamiamy grę, klikając na **Start**, a następnie na **Jeden gracz**.
- 2 Rozpoczynamy zabawę w trybie **Kampania** lub rozgrywamy pojedynczy scenariusz, wybierając **Własna gra**. Wcześniejszą rozgrywkę kontynuujemy, klikając na **Wczytaj zapisaną grę**.



3 W trakcie zabawy wciskamy klawisz Enter i w okienku **Wpisz** wpisujemy z klawiatury jeden z kodów podanych w tabelce poniżej. Wpis zatwierdzamy, wciskając Enter.

4 Z lewej strony ekranu pojawia się w napis **Oszustwa dostępne**. To znak, że nasza tajna sztuczka została wpisana poprawnie.

Gramy w Zabójczą owcę

Twórcy Warcrafta to żartownisie. Przygotowali dla nas dodatkową zabawę ukrytą wśród scenariuszy do gry.



Cele misji jeszcze nie zniknęły, a my już odnieśliśmy zwycięstwo. Kod **allyourbasearebelongtous** działa błyskawicznie

5 Uruchamiamy grę Warcraft III tak jak opisano to w punkcie 1, a następnie wybieramy tryb rozgrywki, klikając na **Własna gra**.

6 Na liście po lewej stronie ekranu klikamy dwukrotnie na pozycję **Zabójcza Owca**. Następnie wczytujemy plik **Zabójcza Owca**.

7 Gramy w zabawną zręcznościówkę Zabójcza owca. Unikamy złych stworów i ratujemy uciekające kobiety. Wciskamy klawisze **S** i **U**, aby przesuwać bohatera. Gdy naciskamy klawisz **ESC**, uaktywniamy specjalne zagrania.



Uruchamiamy minigrę Zabójcza owca i śmiejemy się z żartu twórców Warcrafta III

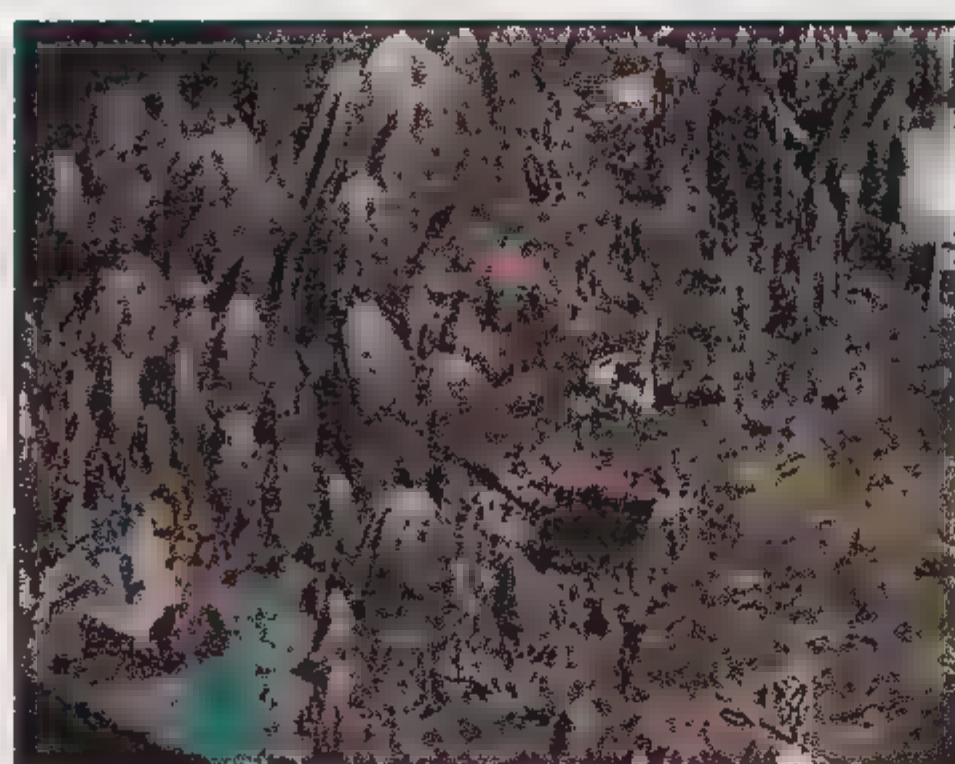
Poniższe kody wpisujemy po wciśnięciu klawisza Enter

Kod	działanie
keyseroze X	zdobytamy X sztuk złota, na przykład: keyseroze 1000 daje 1000 złota
allyourbasearebelongtous	wygrywamy aktualną misję
leafittome X	zdobytamy X sztuk drewna, na przykład: leafittome 1000 daje 1000 złota
somebodysetusupthebomb	przegrywamy aktualną misję
warpten	budynki powstają błyskawicznie, jednostki szkolą się bardzo szybko
riseandshine	gra toczy się w dzień
greedisgood X	zdobytamy X sztuk złota i drewna, na przykład: greedisgood 1000
lightsout	zmieniamy porę dnia na noc
pointbreak	znosimy ograniczenie żywieniowe (powołujemy więcej jednostek)
iseeadpeople	odkrywamy całą mapę
strengthandhonor	przegrywamy misję, ale wciąż dowodzimy wojskiem
whoisjohngalt	wynalazki są błyskawicznie opracowywane
sharpandshiny	podwyższamy poziom badań nad ulepszeniami
synergy	wyłączamy ograniczenie rozwoju nałożone w kampanii
thereisnospoon	mamy ogromne zapasy energii magicznej
motherland human X	przenosimy się na planszę X w kampanii ludzi (X to liczba od 1 do 12)
motherland undead X	przenosimy się na planszę X w kampanii nieumarłych (X to liczba od 1 do 10)
motherland orc X	przenosimy się na planszę X w kampanii orków (X to liczba od 1 do 10)
motherland nightelf X	przenosimy się na planszę X w kampanii nocnych elfów (X to liczba od 1 do 8)
whosyourdaddy	nasi żołnierze są nieśmiertelni i jednym ciosem zabijają wrogów

Disciples II: Mroczne proroctwo

Przedwieczna przepowiednia mrocznych proroków głosi: kto tajne kody **GIER** stosuje, wnet nad całą krainą zapanuje

- 1 Uruchamiamy grę, klikając na **Start** **Programy** **Disciples 2**.
- 2 Rozpoczynamy zabawę, klikając na **JEDEN GRACZ**. Decydujemy się na rozegranie kampanii (**NOWA SAGA**) lub pojedynczy scenariusz (**NOWA MISJA**). Jeśli wczytujemy wcześniej zapisaną rozgrywkę, wybieramy: **WCZYTAJ SAGĘ** lub **WCZYTAJ MISJĘ**.



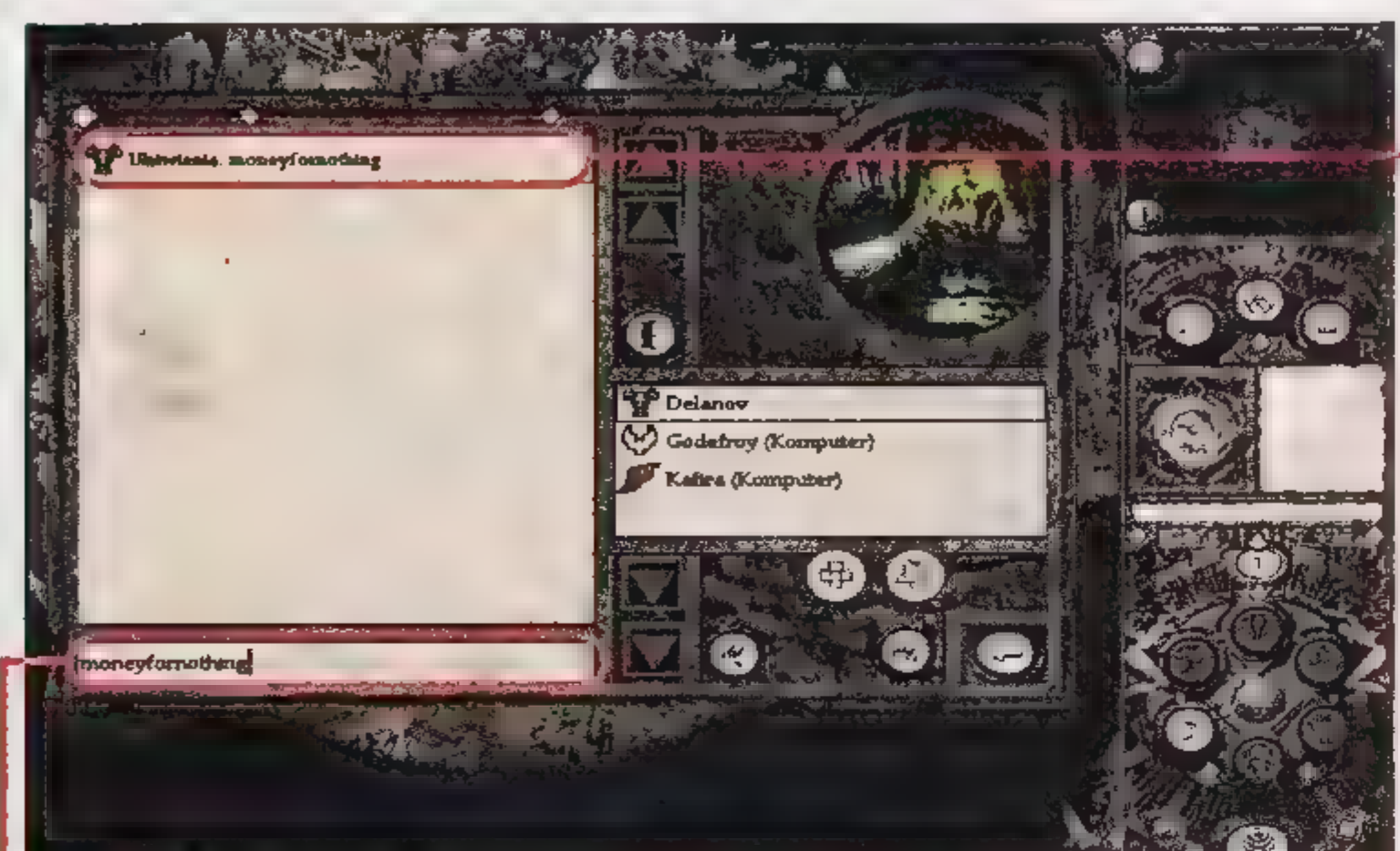
Gdy wpisujemy **invisibletouch** nasza armia staje się niewidzialna



Dzięki sztuczkom **GIER** zdobywamy nawet stolicę wroga

Kody wpisujemy, wciskając w trakcie zabawy klawisz Enter

kod	działanie
moneyfornothing	nasze zasoby złota i energii magicznej rosną do 9999
anotherbrickinthewall	rozbudowujemy miasto po raz kolejny w tej samej turze
wearethechampions	wygrywamy aktualny scenariusz
loser	przegrywamy aktualny scenariusz
help!	uzdrawiamy żołnierzy (nie dotyczy obrońców miast)
lifeisacarnival	martwi żołnierze wracają do życia (nie dotyczy obrońców miast)
stairwaytoheaven	żołnierze i dowódcy awansują o jeden poziom
jump	rośnie doświadczenie wszystkich żołnierzy (brakuje im punktu do awansu)
borntorun	dowódcy odzyskują pełną pulę punktów ruchu
invisibletouch	nasze jednostki są niewidoczne dla wroga (działa na nie czar niewidzialność)
herecomesthesun	usuwamy mgłę wojny zakrywając mapę
paintitblack	przywracamy mgłę wojny zakrywając mapę
allalongthewatchtower	znamy siły rywali, tak jakbyśmy mieli tam szpiegów
givepeaceachance	łączą nas pokojowe stosunki ze wszystkimi rywalami
cometogether	łączy nas sojusz ze wszystkimi rywalami

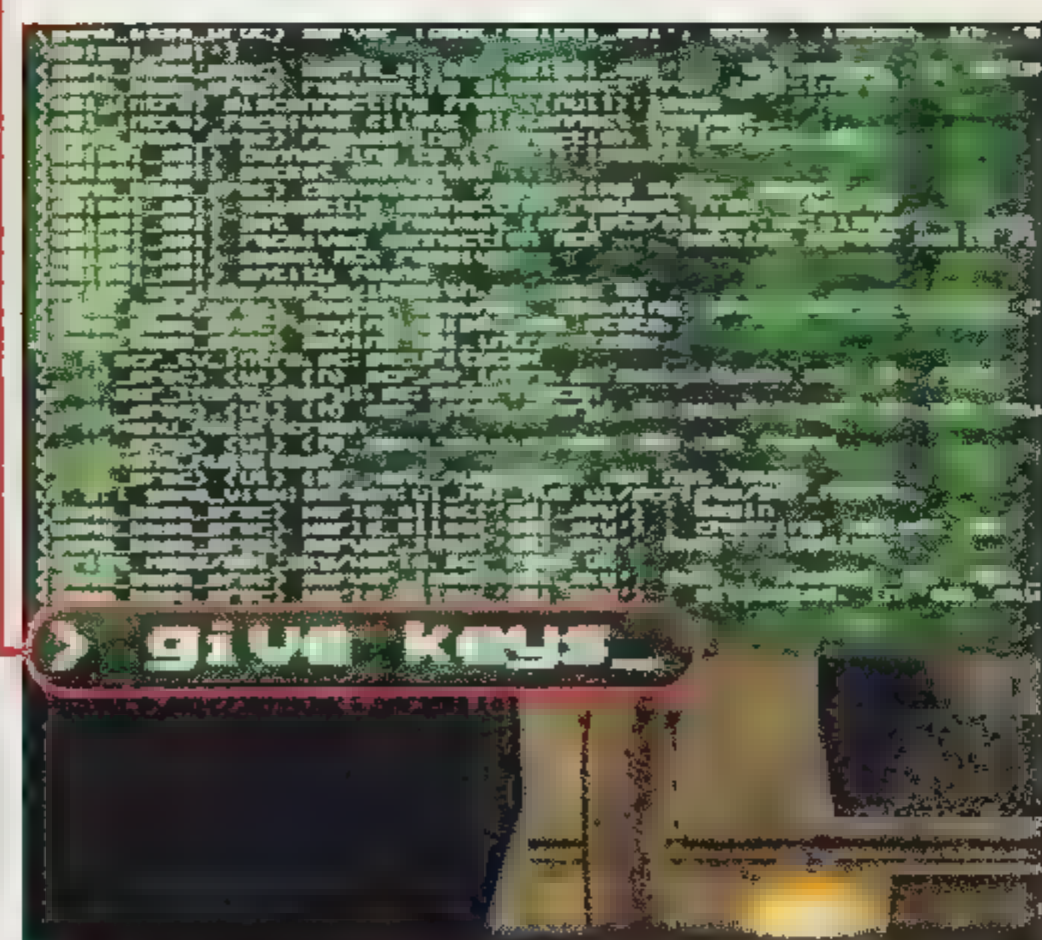


- 3 W trakcie zabawy wciskamy klawisz Enter i w pojawiającym się okienku wpisujemy z klawiatury jeden z kodów podanych w tabelce obok. Zapis zatwierdzamy, wciskając Enter.
- 4 Nasz wpis pojawia się w górnym okienku poprzedzony napisem: ułatwienie. To znak że sztuczka została wpisana poprawnie. Wracamy do zabawy, wciskając klawisz **esc**.

Duke Nukem: Manhattan Project

Wobec kosmitów i mutantów Duke nie zna skrupułów. Wstukuje kody i przepędza najeźdźców atakujących piękne dziewczęta

- 1 Uruchamiamy grę, klikając po kolei na **Start** **Programy** **Duke Nukem - Manhattan Project**.
- 2 Rozpoczynamy nową przygodę, klikając na **NOWA GRA** lub kontynuujemy wcześniejszą rozgrywkę klikając na **WCZYTAJ GRĘ**.
- 3 W trakcie zabawy wciskamy klawisz **F1** (na lewo od klawisza **F2**) i w oknie poleceń wpisujemy jeden z kodów podanych w poniższej tabelce. Zapis zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter. Aby zamknąć okno poleceń i powrócić do gry, wciskamy powtórnie klawisz **F1**.



Wyrzutnia rakiet to wspaniała zabawka. Dzięki kodowi **give all** mamy ją od razu

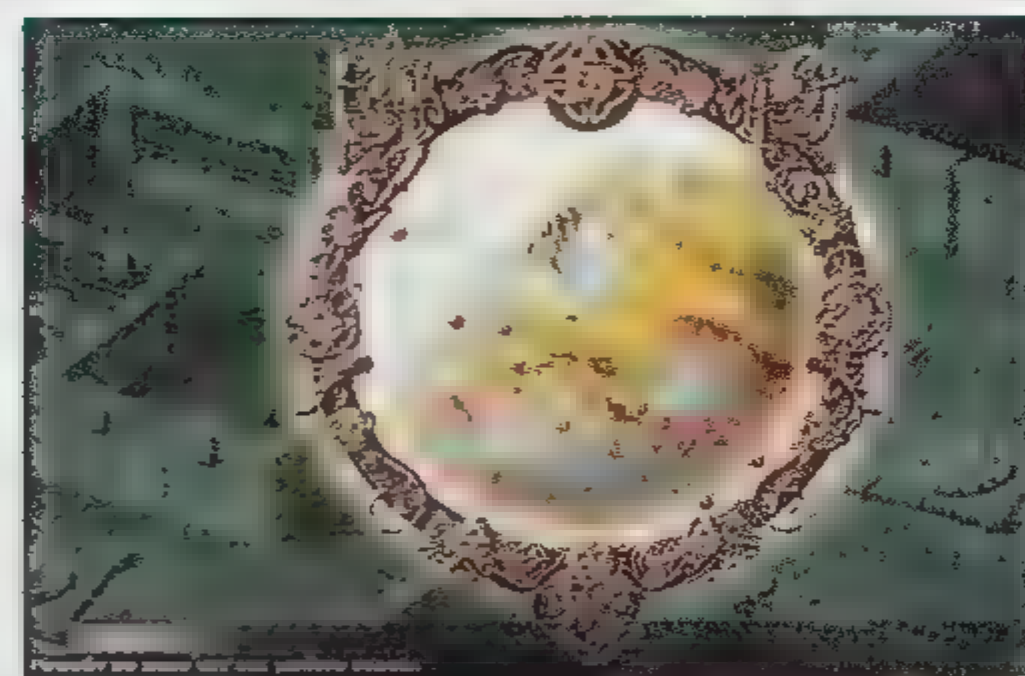
Kody wpisujemy w trakcie gry po wciśnięciu klawisza **F1**

kod	działanie
give ammo	zdobynamy zapas wszystkich rodzajów amunicji
give health	zdobynamy 100 punktów ego
give keys	zdobynamy klucze magnetyczne
give bomb	komputer uznaje, że uwolniliśmy dziewczynę
give all	zdobynamy broń, ego, klucze i uwalniamy dziewczynę
toggle g_p_god	jesteśmy nieśmiertelni
give secret	odkrywamy sekret (liczy się jedynie do statystyk)
give nuke	zdobynamy 10 znaczków nuke
give jetpack	zdobynamy plecak rakietowy
give forcefield	zdobynamy pole siłowe
camera camera	tracimy kontrolę nad bohaterem, ale sterujemy kamerą
camera player	usuwa efekt poprzedniego kodu

Cultures 2

Jeśli świat tej gry jest dla nas zbyt kolorowy, wpisujemy kody **GIER** i oglądamy go w spokojniejszych odcieniach

- 1 Uruchamiamy grę, wybierając kolejno **Start** **Programy** **JoWood** **Cultures 2** **Cultures 2 - Bramy Asgardu**.
- 2 Klikamy na **JEDEN GRACZ** i wybieramy kampanię (**KAMPANIA**), pojedynczą grę (**MISJA**) lub wczytujemy zapisany stan gry (**WCZYTAJ GRĘ**).
- 3 W trakcie zabawy wstukujemy z klawiatury jeden z kodów podanych w tabeli numer 1.
- 4 Uruchamiamy grę tak jak opisano to w punkcie 1, następnie klikamy



Gry wpisujemy wszystkie kody map, mamy dostęp do dowolnego etapu gry

na **JEDEN GRACZ**, a potem wybieramy opcję **KAMPANIA**.
5 Gdy ukazuje się mapka kampanii, wpisujemy jeden z kodów podanych w tabeli numer 2. W ten sposób uzyskujemy dostęp do wybranego etapu rozgrywki.

Tabela 1. Te kody wstukujemy w trakcie zabawy

kod	działanie
funexplore	poznajemy całą mapę
funcolors	zmieniamy kolory (czterokrotne wpisanie przywraca normalne barwy)
funlarry	przez chwilę słuchamy przyspieszonych odgłosów otoczenia
funouttake	słuchamy dodatkowych głosów otoczenia

Tabela 2. Te kody wstukujemy przy otwartej mapie kampanii

kod	działanie
ohodin	zdobynamy dostęp do etapu Normandia
zanzarah	zdobynamy dostęp do etapu Anglia
amy	zdobynamy dostęp do etapu Italia
hadschi	zdobynamy dostęp do etapu Miklagard
habspass	zdobynamy dostęp do etapu Straż Waregów
svenkommt	zdobynamy dostęp do etapu Wojna o Bizancjum
gothicrules	zdobynamy dostęp do etapu Aleksandria
regengott	zdobynamy dostęp do etapu Bagdad
schattenfee	zdobynamy dostęp do etapu Mur Wigrid

Gry w supermarketach: trafiają się okazje, ale uważajmy na zakupach

Nie wszystko i nie tanio

Gazetki reklamowe supermarketów kuszą nas niskimi cenami i dużym wyborem gier. **GRY** postanowiły zweryfikować te obietnice i przetestowały sklepy należące do dużych sieci. Jak się okazuje, niekiedy trafiamy w nich na atrakcyjne oferty, ale zbyt często ceny są wysokie, a wybór marny

Na szczycie naszego zestawienia znalazły się dwie sieci handlowe specjalizujące się w sprzedaży gier i multimediów: Media Markt i Empik. Obie mają szeroką ofertę składającą się zarówno z hitów, jak i ze starszych gier, zaś ich obsługa z chęcią doradza przy zakupie i sprawnie odpowiada na pytania o szczegóły techniczne.

O przewadze Media Marktu zadecydowały ceny nowości. W sklepach tej

sieci są one zwykle nieznacznie niższe od tych, które proponują polscy wydawcy. Czasem jest to zaledwie kilkadziesiąt groszy, ale to one zdecydowały o zwycięstwie (patrz ramka **Najlepsze sklepy toczą zacięty pojedynek na grosze**). Na niższą notę Empiku wpłynął także fakt, że **GRY** uśredniły oceny z różnych punktów tej sieci, a wśród salonów Empiku obok pałaców gier są też małe stoiska o ubogiej ofercie przy punktach sprzedaży książek, czasopism i płyt.

Dalszą część stawki zajmują typowe hipermarkety, w których wydzielono osobne stoiska z grami. Ich oferty prezentują się przeciętnie, podobnie jak wiedza personelu. Na półkach obok sporej liczby starszych tytułów pojawia się jedynie kilka najnowszych hitów.

Na końcu zestawienia uplasowały się supermarketów sprzedające głównie produkty spożywcze i przemysłowe. Gry stanowią w nich jedynie dodatek do innego asortymentu, więc na półkach znajdujemy tylko starsze tytuły.

DROŻEJ NIŻ ZWYKLE

Większość produktów w hipermarkecie kupujemy taniej. Niestety w wypadku gier komputerowych na ogół się to nie sprawdza. W trakcie testu **GRY** stwierdziły, że w większości wielkich sklepów ceny gier są takie same jak sugerowane

Tak testowały GRY

Sieci supermarketów testowaliśmy, stosując ściśle i konkretne kryteria. Dzięki temu wszystkie biorące udział w naszym teście sklepy zostały ocenione wnikliwie i obiektywnie

W teście znalazły się największe sieci supermarketów, które sprzedają gry komputerowe. Przetestowaliśmy więc zarówno sklepy specjalizujące się w multimediach, jak i hipermarkety oferujące różne produkty. W zestawieniu znalazły się też Hypernova, Albert i Jumbo, choć nie wszystkie sklepy tych sieci sprzedają gry komputerowe.

W teście braliśmy pod uwagę nawet placówki, w których ofercie znajduje się zaledwie po kilka gier. Jeśli oferta danej sieci supermarketów była podobna, ale w trakcie testów pojawiały się rozbieżności w ocenie danej kategorii, podawaliśmy średnie noty z kilku placówek sklepowych rozrzuconych po całej Polsce.

Na wynik składała się ocena oferty, cen i obsługi: pomocy oraz informacji na miejscu, przez telefon i w internecie. Oto zasady przyznawania ocen.

OFERTA SKLEPU

Sprawdzaliśmy, jak dużo gier znajduje się na półkach. Największy wpływ na ocenę miała liczba tytułów oraz liczba nowości. Najwyższą notę przyznawaliśmy jedynie wtedy, gdy na półkach zobaczyliśmy przynajmniej kilka gier wydanych w ciągu ostatnich dwóch miesięcy.

Oceniając dostępność towaru, badaliśmy, czy łatwo jest odnaleźć dział z grami i czy mamy swobodę w przeglądaniu oferty. Grzebanie w koszu,

Kupowanie gier w supermarkecie jest jak loteria: czasami znajdujemy atrakcyjne oferty, kiedy indziej przepłacamy

Ozwycięstwo sieci Media Markt w naszym teście zdecydowały niewielkie różnice w cenach nowości.

Niekiedy wynoszą one zaledwie kilkadziesiąt groszy! Oto porównanie cen siedmiu gier wybranych spośród prze-

bojów 2002 roku. Oferty pochodzą z dwóch położonych blisko siebie sklepów sieci Media Markt oraz Empiku.

Tytuł gry	Cena wydawcy	Cena w Media Markcie	Cena w Empiku
Warcraft III	129,90	111	129,90
Age of Wonders II	69	64,90	69
Duke Nukem: Manhattan Project	79	77	79
Disciples II: Mroczne proroctwo	99,90	99	99,90
Heroes of Might and Magic IV	99,90	99	99,90
Grand Theft Auto III	99	99	99
Warlords: Battlecry II	69,90	64,99	64,90



Sprawdzaliśmy, czy stoiska z grami są odpowiednio oznaczone i czy łatwo do nich trafić

przez polskich wydawców. Co gorsza, czasem cena w supermarkiecie przewyższa tę, którą umieścił na opakowaniu wydawca. Na przykład grę fabularną Pool of Radiance II kilka sklepów sprzedaje za 129 złotych, mimo że cena na pudełku to 99 złotych! Leclerc za Warcrafta III chce 139 złotych, czyli o dziesięć złotych więcej niż wydawca. Oczywiście znaleźliśmy również gry

o cenach niższych od sugerowanych, ale z wyjątkiem promocji i oferty sklepów Media Markt obniżki dotyczyły niemal zawsze starszych gier.

ZARYTKOWE CENY

Kupując w supermarketach, ryzykujemy, że natkniemy się na starszą grę w cenie sprzed kilku miesięcy. Tempo

ukazywania się nowych tytułów sprawia, że gry szybko tracą atrakcyjność. Wydawcy obniżają więc ceny i szybko oferują starsze przeboje w tanich seriach. Tymczasem supermarkety zdają się tego nie zauważać. Atlantis II w sklepie Tesco na jednej półce kosztuje 49 złotych, a na drugiej (w wydaniu eXtra klasyka) tylko 29,90 złotych. Inny przykład to gra The Settlers IV sprzedawana przez Géanta za 99 złotych. Kupując ją w zestawie z dodatkowymi misjami, płacimy za całość... 69 złotych.

W ofercie supermarketów są gry, które ukazały się już jako dodatki do czasopism. Pełną wersję Hype'a i Theocracy GRY dołączyły w pierwszej połowie roku, tymczasem kilka sklepów nadal żąda za nie odpowiednio 49 i 25 złotych.

UWAGA NA PUŁAPKI

By nie przepłacać, sprawdzajmy ceny na półkach. Zdarza się, że wywieszki są pomieszczone, a pudełka stoją w niewłaściwych miejscach. Prowadzi to do niespodzianek przy kasie, gdy okazuje się, że ostateczna cena gry jest wyższa niż cena na półce. Na przykład hipermarket Tesco oferuje starsze gry w cenach

19,90 i 9,90 złotych. Jednak niemal połowa gier wyciągniętych przez GRY z kosza oznaczonego jako tańszy kosztowała 19,90. Gdy przy kasie wychwytujemy pomyłkę i dochodzimy naszych praw, zwykle sprzedawca usprawiedliwia się, że to pewnie któryś z klientów odłożył towar do niewłaściwego kosza. To jednak wina sklepu, bo często kosze stoją tuż obok siebie.

WARTO DZWONIE

Przed wyprawą do supermarketu w poszukiwaniu gry warto dowiedzieć się, czy dany sklep ją sprzedaje. GRY sprawdzały ofertę bez wychodzenia z domu. Przetestowaliśmy serwis WWW i telefoniczny. Niestety na stronach internetowych supermarketów zwykle brak listy sprzedawanych gier. Tylko czasem udało nam się poznać ceny wybranych tytułów.

Znacznie lepiej wypadł test serwisów telefonicznych. W większości wypadków poznaliśmy przez telefon cenę wybranej gry. Pozytywnie wyróżnił się hipermarket Tesco, gdzie na pytanie o grę The Settlers otrzymaliśmy wyczerpującą informację o wszystkich dostępnych częściach gry i dodatkach.

SPRAWDZAJMY CENY

Szukając cierpliwie, zwykle znajdujemy grę komputerową za niższą sumę. Jednak aby trafić na dobrą ofertę, powinniśmy orientować się w aktualnych cenach. W przeciwnym wypadku może się zdarzyć, że przepłacimy za poszukiwany tytuł. Sieci supermarketów wyspecjalizowanych w sprzedaży multimedialnych to dobre miejsce dla tych, którzy szukają profesjonalnej porady, choć nawet w nich zdarzało się nam usłyszeć nieprawdziwą informację na temat poszukiwanej gry.

GORZKI PRZEDSMAK

Do umieszczonych w koszu płytek z serii Przedsmak prawdziwej zabawy uwagę GIER przyciągnęła niska cena: zaledwie pięć złotych. Na opakowaniach zaś kuszą nas loga atrakcyjnych gier: Faraona, Half-Life'a, Homeworlda. Dopiero na odwrocie pudełka znajdujemy informację, że na płycie znajdują się „wersje skrócone” tych gier, co mniejszym drukiem jest wyjaśnione jako wersje demonstracyjne.



Sprzedawanie takich zestawów GRY uważają za nieetyczne. Zapewne niejedna niedoświadczona osoba kupiła je, myśląc, że to pełne wersje

do którego beładnie wrzucono pudełko z grami, jest niewygodne i czasochłonne. Także za bałagan panujący na półkach wystawialiśmy sklepowi gorszą ocenę.

WYSOKOŚĆ CEN

Ceny wybranych gier porównywaliśmy z cenami sugerowanymi przez polskich wydawców. Oddzielnie sprawdzaliśmy nowości i starsze tytuły. Jeśli sklep sprzedaje tylko starocię, w kategorii Ceny nowych gier otrzymywał ocenę niedostateczną.

Przeglądając się promocjom, braliśmy pod uwagę akcje organizowane samodzielnie przez sklep, a nie dodatki umieszczone w pudełku już przez wydawców. Premiowaliśmy między innymi możliwość zakupu dwóch gier w cenie jednej czy dodatkowe prezenty fundowane przez sklep – na przykład koszulki.

OBSTACŁA

Szukaliśmy pracowników działu, w którym sprzedawane są gry i prosiliśmy ich o poradę przy wyborze tytułu z określonego gatunku. Aby ocenić jakość pomocy, pytaliśmy ich o kwestie techniczne: na przykład jak zainstalować dany dodatek i czy gra będzie płynnie działała na naszym komputerze. Sprawdzaliśmy przy tym, czy sprzedawca jest uprzejmy i czy stara się nam pomóc.

Za dodatkowe informacje uznawaliśmy podział na kategorie tematyczne, listy najlepszych tytułów i krótkie charakterystyki gier.

Przetestowaliśmy także serwis internetowy i telefoniczny supermarketów. Próbowaliśmy się dowiedzieć, czy dana gra jest w sprzedaży, a jeśli tak, to ile za nią zapłacimy. Dokładne wyniki testu prezentujemy w tabeli na stronach 76-77.



W takich koszach znajdujemy najtańsze gry. Warto je przeglądać, gdyż czasem są to wciąż grywalne przeboje sprzed lat

Test supermarketów: Nie wszystko i nie tanio



Zwycięzca testu w swej ofercie ma najnowsze gry. Ceny są zwykle niższe od proponowanych przez polskich wydawców, a obsługa służy fachową radą. Wiele gier jest opatrzone dodatkowymi opisami. Są też promocje, na przykład kupując Heroes of Might and Magic IV, dostajemy koszulkę.

Ocena → **bardzo dobra**



Oferta Empiku jest prawie taka sama jak Media Marktu, jednak ceny nowych gier są nieco wyższe. Obsługa udziela precyzyjnych rad technicznych i pomaga wybrać dobrą grę. Niestety do sklepów sieci Empik trudno jest się dodzwonić. **GROM** udało się to dopiero za czternastym razem!

Ocena → **bardzo dobra**



Sklep oferuje dużo gier, a ich ceny zbliżone są do tych, które zalecają wydawcy. Obsługa doradziła nam zakup dobrych gier, ale głównie na podstawie listy najlepszych tytułów. Gdy pytaliśmy sprzedawców o szczegóły dotyczące konkretnej gry, czasem słyszeliśmy niepoprawną odpowiedź.

Ocena → **dobra**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU 13.5.01

MIEJSCE	Nazwa sieci handlowej	Adres strony WWW
	Ocena	
	Liczba tytułów w ofercie	19,0%
	Aktualność oferty	19,0%
	Dostępność towaru	2,0%
	Ceny	
	Ceny nowych gier	15,0%
	Ceny starszych gier	15,0%
	Promocje	10,0%
	Obsługa	
	Kompetencja i uprzejmość obsługi	11,0%
	Dodatkowe informacje o grach	3,0%
	Serwis WWW	3,0%
	Serwis telefoniczny	3,0%
	Ocena łączona	100,0%
	Punkty dodatnie/ujemne	
	Ocena jakości	

1. MIEJSCE	ocena
Media Markt	
www.mediamarkt.pl	
Ocena	5,28
więcej niż 250	6
najnowsze hity	6
bardzo dobra	5
Ceny	4,45
niższe	5
sugerowane przez wydawcę	4
dużo	5
Obsługa	5,25
celująca	6
celujące	6
dostateczny	3
dobry	4
Ocena łączona	5,28
Ocena jakości	5,28

2. MIEJSCE	ocena
Empik	
www.empik.com	
Ocena	5,01
więcej niż 250	6
najnowsze hity	6
bardzo dobra	5
Ceny	4,25
sugerowane przez wydawcę	4
sugerowane przez wydawcę	4
dużo	5
Obsługa	4,45
celująca	6
dobre	4
niedostateczny	1
dobry	4
Ocena łączona	5,01
Ocena jakości	5,01

3. MIEJSCE	ocena
Tesco	
www.bonytowarowe.pl	
Ocena	4,45
więcej niż 250	6
najnowsze hity	6
bardzo dobra	5
Ceny	1,25
sugerowane przez wydawcę	4
sugerowane przez wydawcę	4
kilka	3
Obsługa	1,45
dobra	4
dobre	4
niedostateczny	1
celujący	6
Ocena łączona	4,45
na półkach oraz w cenach gier panuje utrudniający orientację bałagan	-0,2
Ocena jakości	4,45

4. MIEJSCE	ocena
Geant	
www.geant.pl	
Ocena	3,95
mniej niż 250	5
nowe gry	4
bardzo dobra	5
Ceny	1,45
sugerowane przez wydawcę	4
sugerowane przez wydawcę	4
kilka	3
Obsługa	1,75
dobra	4
dostateczne	3
mierny	2
bardzo dobry	5
Ocena łączona	4,05
błędy w cenach gier	-0,1
Ocena jakości	3,95

MIEJSCE	Nazwa sieci handlowej	Adres strony WWW
	Ocena	
	Liczba tytułów w ofercie	19,0%
	Aktualność oferty	19,0%
	Dostępność towaru	2,0%
	Ceny	
	Ceny nowych gier	15,0%
	Ceny starszych gier	15,0%
	Promocje	10,0%
	Obsługa	
	Kompetencja i uprzejmość obsługi	11,0%
	Dodatkowe informacje o grach	3,0%
	Serwis WWW	3,0%
	Serwis telefoniczny	3,0%
	Ocena łączona	100,0%
	Punkty dodatnie/ujemne	
	Ocena jakości	

8. MIEJSCE	ocena
Lederc	
www.leclerc.com.pl	
Ocena	2,77
mniej niż 100	3
nowe gry	4
dobra	4
Ceny	1,15
wyższe	2
wyższe	2
brak	1
Obsługa	1,15
dostateczna	3
dostateczna	3
dobry	4
dobry	4
Ocena łączona	2,77
Ocena jakości	2,77

9. MIEJSCE	ocena
Hypernova	
www.ahold.pl/hypernova	
Ocena	2,57
dostateczna	3,08
mniej niż 100	3
starocie	2
dobra	4
Ceny	1,08
wyższe	2
sugerowane przez wydawcę	4
kilka	3
Obsługa	1,15
mierna	2
mierne	2
niedostateczny	1
niedostateczny	1
Ocena łączona	2,57
Ocena jakości	2,57

10. MIEJSCE	ocena
Jumbo	
nie ma strony WWW	
Ocena	2,28
mniej niż 150	4
starocie	2
dobra	4
Ceny	1,15
brak gier	1
wyższe	2
brak	1
Obsługa	2,15
dostateczna	3
mierne	2
niedostateczny	1
dostateczny	3
Ocena łączona	2,28
Ocena jakości	2,28

11. MIEJSCE	ocena
Albert	
www.albert-supermarket.pl	
Ocena	2,16
mniej niż 50	2
starocie	2
mierna	2
Ceny	1,15
brak gier	1
znacznie niższe	6
brak	1
Obsługa	1,15
mierna	2
niedostateczna	1
niedostateczny	1
niedostateczny	1
Ocena łączona	2,16
Ocena jakości	2,16

4. GÉANT



Oferta sklepu jest bogata, jednak znajdujemy tu niewiele nowości. Ceny są przeciętne, a na półkach panuje bałagan. Przez telefon dowiedzieliśmy się, czy dane gry są w sprzedaży i jakie są ich ceny.

Ocena → dobra

5. AUCHAN



W ofercie jest około 150 gier, w tym sporo hitów. Wiele starszych gier ma ceny sprzed kilku miesięcy. Informacje na temat gry zdobyliśmy przez telefon, ale strony internetowej nie udało nam się znaleźć.

Ocena → dostateczna

6. REAL



Oferta jest szeroka, ale nie znajdujemy wielu nowości. W testowanym sklepie **GROM** nie udało się odnaleźć nikogo, kto doradziłby przy zakupie. Odmówiono nam też udzielenia informacji przez telefon.

Ocena → dostateczna

7. CARREFOUR



W ofercie są nowe gry, ale brakuje tych, które ukazały się w ostatnich dwóch miesiącach. Starsze sprzedawane są po wysokich cenach. Przez telefon sprawdziliśmy, czy gra jest dostępna, ale nie podano nam ceny.

Ocena → dostateczna

MARKETÓW

5. MIEJSCE ocena

Auchan

sieć nie ma strony WWW

średnia 4,05

mniej niż 100	4
nowe gry	6
dobra	4

średnia 2,50

sugerowane przez wydawcę	4
wyższe	2
brak	1

średnia 2,45

mierna	2
dostateczna	3
niedostateczna	1
bardzo dobry	5

średnia 1,47

bałagan w cenach gier -0,1

dostateczna 3,37

6. MIEJSCE ocena

Real

www.real.pl

średnia 1,15

mniej niż 100	3
nowe gry	4
dobra	4

średnia 1,25

sugerowane przez wydawcę	4
sugerowane przez wydawcę	4
brak	1

średnia 1,70

mierna	2
mierna	2
niedostateczna	1
niedostateczna	1

dostateczna 1,50

dostateczna 3,05

7. MIEJSCE ocena

Carrefour

www.carrefour.pl

średnia 1,50

mniej niż 100	3
nowe gry	4
dobra	4

średnia 2,50

sugerowane przez wydawcę	4
wyższe	2
brak	1

średnia 2,45

dostateczna	3
mierna	2
dostateczna	3
dostateczna	3

średnia 1,48

dostateczna 2,98

12. MIEJSCE ocena

Rossmann

sieć nie ma strony WWW

średnia 1,18

mniej niż 10	1
starocie	2
dostateczna	3

średnia 2,10

brak gier	1
sugerowane przez wydawcę	4
brak	1

średnia 2,40

dobra	4
dostateczna	3
niedostateczna	1
bardzo dobry	5

średnia 2,70

średnia 2,10

18. MIEJSCE ocena

HIT

sieć nie ma strony WWW

średnia 1,50

mniej niż 10	1
starocie	2
mierna	2

średnia 2,20

brak gier	1
wyższe	2
dużo	5

średnia 1,60

mierna	2
niedostateczna	1
niedostateczna	1
dobra	4

średnia 1,40

średnia 1,50

Oferty 13 sieci supermarketów oferujących gry komputerowe są bardzo zróżnicowane. Aby obiektywnie je porównać, wyznaczyliśmy dziesięć kryteriów zebranych w trzy grupy tematyczne. Największą wagę przykładaliśmy do **Oferty i Ceny** gier. Nieco niższą do **Obsługi**.

Po podliczeniu ocen końcowych na czele zestawienia **GIER** znalazły się dwie sieci wyspecjalizowane w multimediami – Media Markt i Empik. Na dalszych miejscach uplasowały się zwykłe hipermarkety, wśród których wyróżniły się sieci Tesco i Géant (ocena dobra). Zestawienie zamykają sklepy, gdzie gry pojawiają się wyłącznie jako dodatki i umieszczone są pośród innych towarów.

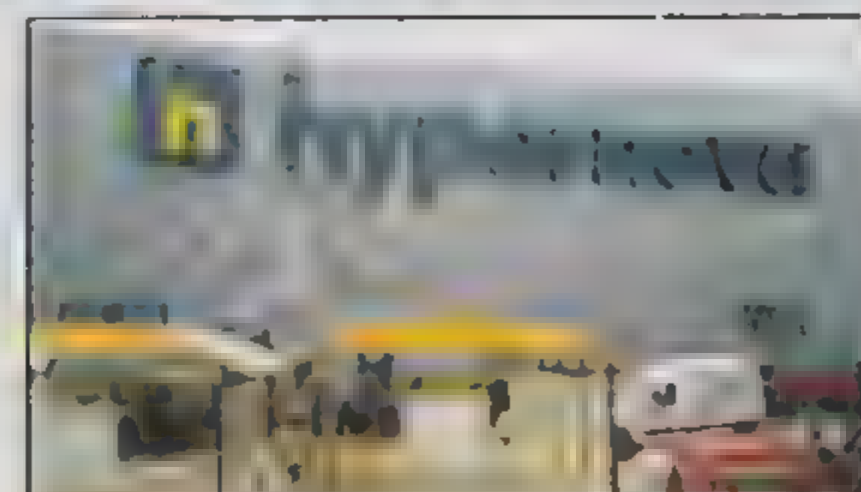
8. LEELEVE



W ofercie znajduje się blisko 100 tytułów, ale połowa z nich to starocie. Ceny nowych i starych gier są bardzo wysokie. Na stronie internetowej znaleźliśmy sklep wysyłkowy, w którym można zamówić również gry. Niestety oferta ta obejmuje tylko wybrane tytuły.

Ocena → dostateczna

9. HYPERNOVA



Oferta tej sieci jest zróżnicowana. W jednym sklepie kilka gier leży obok materiałów papierniczych, jednak w innym znajdujemy odrębne stoisko z grami. W ofercie jest dużo staroci. Sprzedawcy nie potrafili doradzić nam w zakupie albo byli w ogóle nieuchwytni.

Ocena → dostateczna

10. JUMBO



Nie wszystkie sklepy tej sieci sprzedają gry. W tych, które to robiliśmy znaleźliśmy jedynie starocie w wysokich cenach. Gdy zdobywaliśmy informacje przez telefon, w jednej z placówek podano nam odpowiedź, a w innej stwierdzono, że powinniśmy się zjawić osobiście.

Ocena → mierna

11. ALBERT



Tylko kilka placówek tej sieci sprzedaje gry komputerowe. Są to zestawy starszych tytułów po atrakcyjnej cenie. Niestety wsunięte na półki gry nie jest łatwo odnaleźć. Ani w internecie, ani przez telefon nie udało nam się dowiedzieć, jakie gry są dostępne.

Ocena → mierna

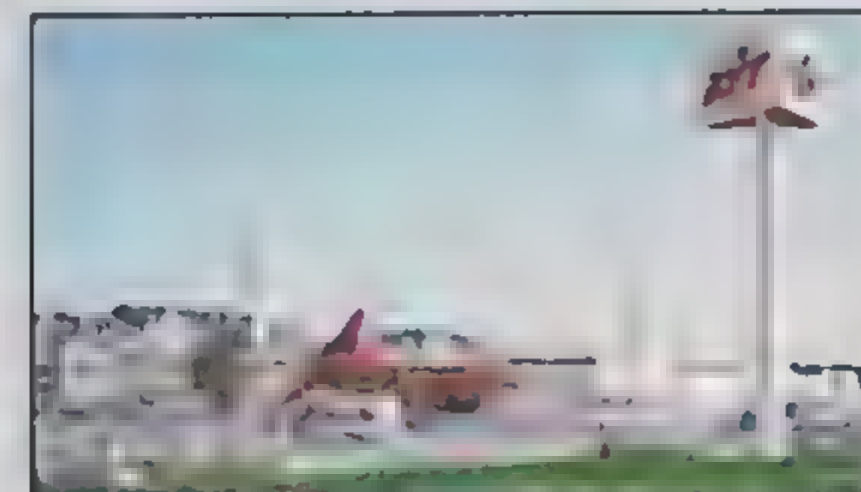
12. ROSSMAN



W tej sieci marketów drogerijnych dostępnych jest jedynie kilka gier dla dzieci. Niestety te interesujące programy giną wśród innych towarów. Za to uprzejma obsługa chętnie udziela nam informacji, również przez telefon.

Ocena → mierna

13. HIT



Ta sieć sprzedaje produkty spożywcze i przemysłowe, więc dostępne jest jedynie kilka gier z tanich serii. Kupujemy je w pakietach, ale ceny są wysokie. Wśród gier znajdujemy też takie, które ukazały się już jako dodatki do miesięczników.

Ocena → mierna

Redakcja odpowiada

Ta rubryka **GIER** przeznaczona jest na głosy Czytelników. Stanowi ona forum wymiany informacji, wyjaśniamy tutaj wątpliwości i rozwiązujemy Wasze problemy

Jak tworzyć gry

Gra *Capture the Dude* z płyty **GIER** 8/2002 bardzo mi się spodobała. Chciałbym stworzyć podobną, nie umiem jednak programować w języku C. Jak można się go nauczyć i tworzyć gry? Proszę was o pomoc w imieniu swoim i moich

kolegów. Uważamy, że w waszym piśmie powinien znaleźć się kącik, gdzie można by nauczyć się programowania.

Jarek i koledzy z Nidzicy Większość gier komputerowych tworzona jest w języku C++. W księgarniach znajdziesz wiele książek wprowadzających

w jego tajniki. **GROM** spodobała się przystępna Symfonia C++ Jerzego Grębosza.

Na razie nie zamierzamy tworzyć kącika uczącego programowania. Tworzenie gier to miłe zajęcie, ale granie w gry jest jeszcze wspanialsze. I tym właśnie się zajmujemy.

Kłopotliwe sterowniki

Po zainstalowaniu na moim peciecie sterowników do karty graficznej *nVidia 29.42* do Windows 98/Me zaczęły się kłopoty. Teraz po uruchomieniu ukazuje się informacja o błędzie. Co mam zrobić?

Radosław

Niestety nie napisałeś, jaki masz system operacyjny, trudno nam więc udzielić Ci dokładnej rady. Jeśli na Twoim komputerze działa Windows 2000 lub XP, wybrałeś nieodpowiedni typ sterownika do karty graficznej. Zainstaluj taki, który jest przeznaczony do systemu Windows 2000 lub XP, nie do Windows 98 lub Me.

Zapytaj GRY!

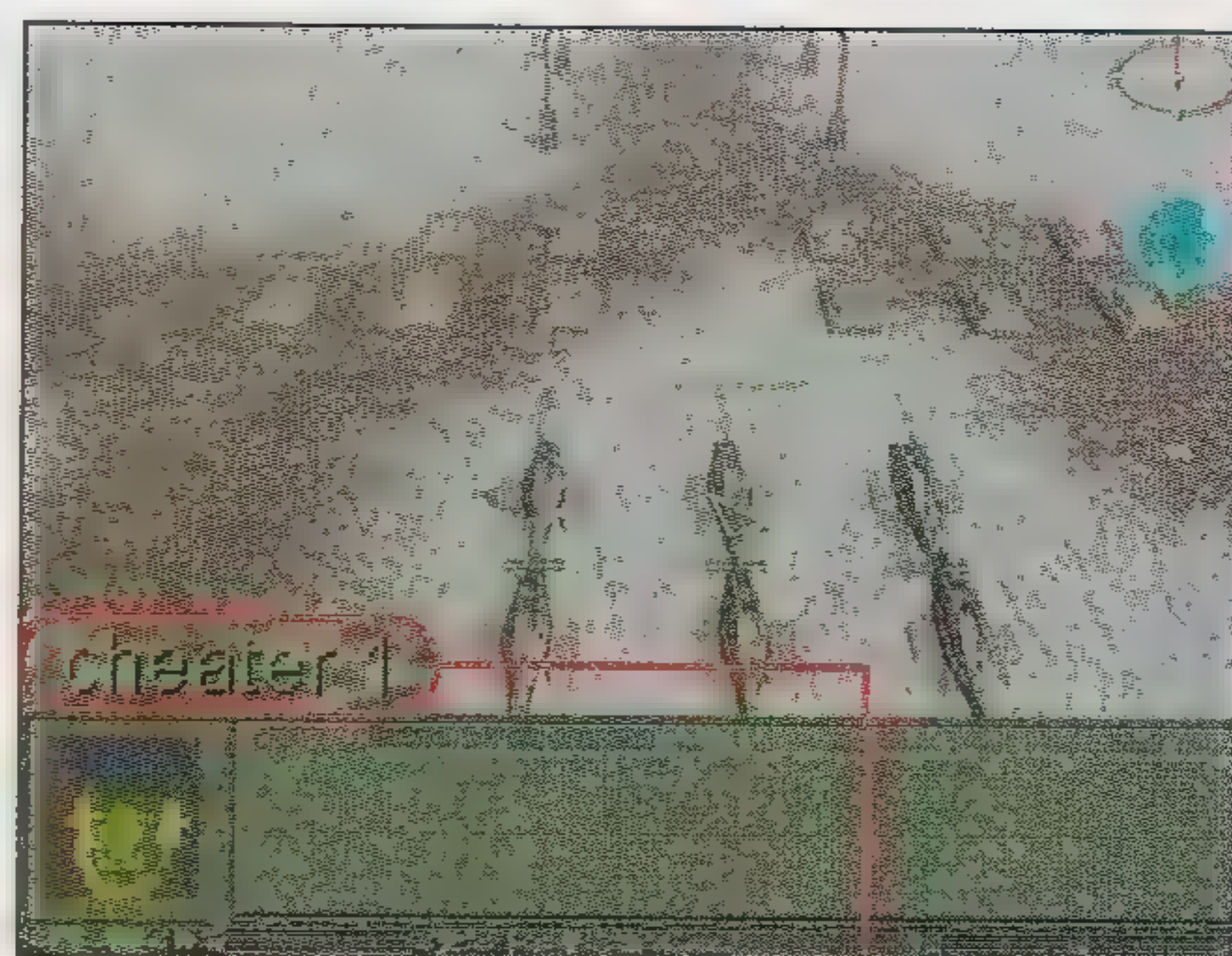
Czekamy na Wasze listy pod adresem:

redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa

nasz telefon:
(0 prefiks 22) 608 43 33
(w piątki od 12 do 17)
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
adres e-mail:
gry@komputerswiat.pl



Na pomoc!



Kod, który uaktywnia tajne sztuczki, wpisujemy w dowolnym momencie zabawy. Jego powtórne wpisanie wyłącza tryb korzystania z ułatwień

Kod do Moon Project

W ostatnim numerze **GIER** nie podaliśmy możliwości wpisywania tajnych sztuczek w grze *The Moon Project*. Bardzo proszę o podanie właściwej formuły.

Bartek

Niestety w **GRACH** 8/2002 w rubryce Tajne kody nie umieściliśmy kodu uaktywniającego wszystkie inne sztuczki w grze *The Moon Project*. Ser-

decznie przepraszamy Czytelników za to niedopatrzenie i śpieszymy z wyjaśnieniami.

Aby wykorzystać kody, uruchamiamy grę i wciskamy klawisz Enter. Następnie wpisujemy kod **cheater 1** i w ten sposób uaktywniamy tryb tajnych sztuczek. Następnie wpisujemy kod z tabeli znajdującej się w **GRACH** 8/2002 na stronie 75 i zatwierdzamy go, ponownie wciskając Enter.

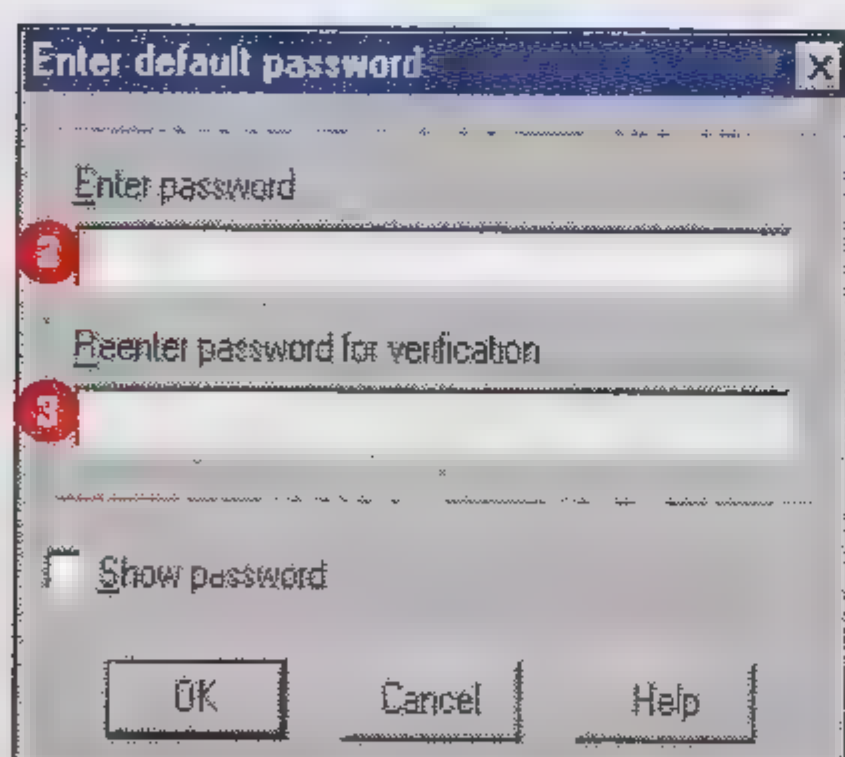
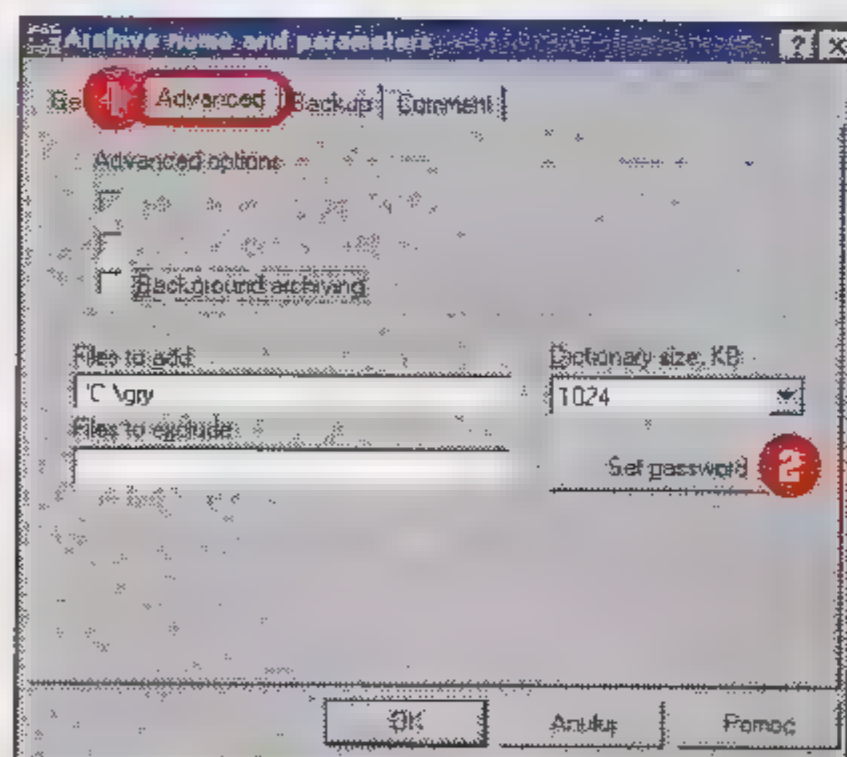
ZABEZPIECZAMY PLIKI HASŁEM

Jakie programy powinienem zastosować, aby zaszyfrować pliki z grami i własne foldery? Proszę podajcie, gdzie mogę znaleźć takie programy.

Adrian

Do zaszyfrowania plików (czyli uniemożliwienia dostępu do nich niepowołanym osobom) wystarcza popularny program archiwizujący WinRAR. Kupujemy go w internecie, wchodząc na stronę producenta www.rarlab.com lub instalujemy z płytki dołączonej do **GIER** numer 7/2002.

WinRAR zawiera opcję, dzięki której zabezpieczamy stworzone archiwa hasłem. By z niej skorzystać, wybieramy plik lub folder, który chcemy zabezpieczyć, klikamy na niego prawym przyciskiem myszy i z menu wybieramy **Add to archive...** Gdy pojawia się ekran opcji, klikamy na zakładkę **1**, a następnie na przycisk **2**. Teraz wprowadzamy dwukrotnie hasło **3**. Klikamy dwa razy na **OK**. Wybrany folder lub plik zostaje spakowany, a gdy chcemy go rozpakować, program prosi o hasło.



ROZWIĄZANIE KRZYŻÓWKI z GIER EXTRA 1/2002

Liczba kuponów nadesłanych do redakcji dowiodła, że podoba Wam się rozwiązywanie krzyżówek z **GIER EXTRA**. Gratulujemy zwycięzcom i życzymy miłego grania – nagrody zostały już wysłane pocztą. Rozwiązaniem krzyżówki jest słowo **Aliens**

Oto zwycięzcy konkursu:

Ireneusz Andrzejak, Wymiarki; Krzysztof Badocha, Piła; Bartosz Bazylewicz, Mieścisko; Adam Boniek, Toruń; Sławomir Borecki, Nekla; Marcin Briks, Bytom; Mirosław Cebula, Kobylanka; Tomasz Chrośniak, Poznań; Marcin Chrupek, Klucze; Radosław Cytoch, Inowrocław; Robert Dąbrowski, Warka; Jacek Dombkowski, Oświęcim; Paweł Drabikowski, Wrocław; Paweł Galon, Wielka Wieś; Ludwika Gilewicz, Szczecin; Konrad Gładys, Jaktorów; Zbigniew Goździk, To-

maszów Mazowiecki; Igor Górski, Gniew; Robert Gwardecki, Bogatynia; Julian Hausmann, Międzybóże; Leszek Jackowski, Strzelno; Kewin Janczura, Karłowice Wielkie; Jarosław Jankowski, Hel; Łukasz Jankowski, Leszno; Bożena Januszkiewicz, Sierpc; Dariusz Jarlachowicz, Głowno; Bogusław Jaworski, Biały Bór; Ewa Kalińska, Warszawa; Mariusz Kalisz, Grudziądz; Anna Karbowniczek, Proszowice; Szymon Kardacki, Sieradz; Wojciech Karwot, Tychy; Joanna Kasperuk, Siemiatycze; Magda-

lena Klamut, Krosno; Andrzej Kowalczyk, Warszawa; Paweł Kozłowski, Legnica; Ryszard Krusiec, Katowice; Paweł Kubica, Bytom; Maria Kucharska, Warszawa; Elżbieta Kucińska, Wojciechy; Adam Kulewicz, Warszawa; Krzysztof Kumala, Opole; Mateusz Kuzimski, Gdynia; Karol Lewiński, Szczecin; Leszek Lis, Czudec; Grażyna Lisowska, Tarnów; Marcin Macenowicz, Warszawa; Maciej Majewski, Ostrowiec Św.; Marcin Małocha, Lublin; Maciej Mazur, Wieliczka; Anna Mikołajczyk, Włocławek; Paweł

Niecko, Tuchola; Artur Niedźwiecki, Łomża; Michał Nierobiś, Tychy; Władysław Niewierowski, Szczecin; Alan Patałas, Zbąszyń; Kamil Pielak, Maciejowice; Andrzej Piesalski, Słupsk; Patrycja Pietruszewska, Kędzierzyn-Koźle; Zbigniew Pluciński, Nekla; Tymoteusz Pludowski, Krzaczkowa; Andrzej Przybyła, Krosno; Bogumiła Putkowska, Warszawa; Urszula Radkowska, Poznań; Wojtek Radziszewski, Skwierzyna; Patryk Rowiński, Gaworzyce; Agnieszka Ryfa, Jarząbkowo; Piotr Rząsa, Rybnik; Małgorzata Sękowska, Milki; Adam Sikora, Sulmierzyce; Elżbieta Skitowska, Goniądz; Mirosław Skowron, Kraków; Paweł Skrajda, Rybnik; Marek Smogrzewski, Giżycko; Sławomir Sprawka, Lublin;

Piotr Srebro, Zambrów; Mirosław Staszek, Chełmno; Dawid Stępień, Wiegole; Artur Sufin, Toruń; Grzegorz Szostak, Jawor; Andrzej Szych, Brzeziny; Robert Szymański, Ząbki; Bartosz Ściegienny, Katowice; Grzegorz Śliwiński, Nowa Sól; Agnieszka Tomala, Tychy; Tadeusz Trojanowski, Jasień; Michał Trybulak, Olesno; Agata Tymczyszyn, Kraków; Bożena Waniek, Ruda Śląska; Artur Watrak, Toruń; Marek Wądlowski, Wałbrzych; Sebastian Witowski, Nawojowa; Artur Wnuk, Zamość; Michał Wosiński, Brzeziny; Sebastian Zdrożiński, Płock; Sławomir Zarzecki, Grajewo; Agnieszka Zawadzka, Garwolin; Rafał Zieliński, Słupsk; Arkadiusz Żagiel, Rybnik; Paweł Żygiel, Bielsko-Biała.



W poszukiwaniu antyków

Kupując z **GRAMI**, jak zwykle sporo oszczędzamy. Na przykład w Planecie Gier za grę logiczno-zręcznościową Sheep płacimy 57 złotych, podczas gdy w sklepie Play za tę kwotę kupujemy jej aż trzy egzemplarze. Z kolei grę strategiczną Black & White, która w sklepie wysyłkowym Merlin kosztuje 112 złotych, nabywamy w Playu za połowę tej ceny, czyli 55 złotych.

Prosimy o nadsyłanie interesujących ofert do tej rubryki faksem na numer (0 prefiks 22) 608 42 93 lub przez e-mail pod adresem gry@komputerswiat.pl
Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze **GIER**

[illegible]

Porównując powyższe zestawienie najniższych cen w kraju z tym z poprzedniego numeru, **GRY** pokazują, które gry staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny ⇔, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny ze sklepów wysyłkowych uwzględniają ewentualnie doliczane przez sprzedawców koszty wysyłki

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon	Faks	Strona internetowa	Producent, który gry firma reprezentuje w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, ul. Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.info	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Hasbro, Infogrames, Interplay, JoWood Productions, Ubi Soft
Lemon Interactive	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 6661966	(022) 6661977	www.lemon-interactive.pl	tylko własne produkty
Cenega Poland ²	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 8685268	(022) 6425360	www.imgroup.pl	Bohemia Interactive, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Rage Software, Titus i własne produkty
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 6517324	(022) 6517326	www.lem.com.pl	Activision, Actualize, GT Interactive, Ubi Soft, TLC
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	tylko własne produkty
Manta	03-876 Warszawa, ul. Matuszewską 14	(022) 3323450	(022) 3323460	www.manta.com.pl	Trecision, Arxel Tribe, IC Saturn Plus, KD Lab, Silmarils
MarkSoft	01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	Brightstar Entertainment, Datasun, Digital Integration, Esosnet, Inca Gold, Interactive Magic oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, GOD, Take 2 Interactive, Sierra,SSI, Ubi Soft
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372743	www.techland.com.pl	Inner Loop, Digital Tome oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, ul. Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Monolith, Sir Tech, Valkyria oraz własne produkty

¹Podczas wybierania numeru międzymiastowego pamiętamy o umieszczeniu pomiędzy 0 a kodem miejscowości czterocyfrowego prefiksu operatora

²Z dniem 1 czerwca 2002 firma IM Group (powstała z połączenia firm IPS Computer Group i Mirage) zmieniła nazwę na Cenega Poland

Porównanie ocen

GRY testują rzetelnie, bez taryfy ulgowej.

Ta rubryka porównuje nasze werdykty z ocenami innych pism

W tabeli umieściliśmy oceny tytułów testowanych w tym numerze **GIER**, licznych gier testowanych przez nas w ciągu ostatnich trzech miesięcy i kilku okładowych przebojów. Przy każdej z gier podaje-

my jej ocenę, a także platformę sprzętową, której dana ocena dotyczy.

Polskie pisma stosują różne skale ocen. Poza szkolną, znaną z **GIER**, spotykamy także dziesiętną. Wszystkie te oceny

zostały przeliczone według skali stosowanej w **GRACH** i na tej podstawie oznaczone

odpowiednimi kolorami. Rubryka Porównanie ocen ukaże się co trzy miesiące.

SKALA OCEN

celująca powyżej 5,49

bardzo dobra od 4,50 do 5,49

dobra od 3,50 do 4,49

dostateczna od 2,50 do 3,49

mierna od 1,50 do 2,49

niedostateczna poniżej 1,50

PRZEGLĄD OCEN WYSTAWIENYCH PRZEZ POLSKIE CZASOPISMA O GRIACH

Tytuł gry	Typ gry	GRY	play	Komputer	CD ACTION	CLICK!	GRY KOMPUTEROWE	ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
Age of Wonders 2: Tron czarnoksiężnika (PL)	strategiczna	PC: 5,16	PC: 6,3/10		PC: 8,7/10	PC: 4+/6		PC: 8/10
Another War (PL)	fabularna	PC: 3,55	PC: 5,9/10		PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 8/10
Aquanox (PL)	akcja	PC: 4,84			PC: 9/10		PC: 7/10	PC: 8/10
Artur's Knights 2 (PL)	przygodowa	PC: 4,27			PC: 6/10			PC: 5/10
Car Tycoon (PL)	strategiczna	PC: 3,65			PC: 7/10	PC: 3+/6	PC: 7/10	PC: 7/10
Comar Barbarian (PL)	akcja	PC: 4,13			PC: 6/10	PC: 5/6	PC: 7,9/10	
Command & Conquer: Renegade	akcja	PC: 4,83	PC: 9,2/10		PC: 7/10	PC: 5+/6	PC: 7,5/10	PC: 7/10
Crazy Taxi	akcja	PC: 3,75				PC: 5/6	PC: 6,5/10	
Cultures 2: Brama Asgardu (PL)	strategiczna	PC: 3,59			PC: 9/10	PC: 2/6		
Disciples II: Mroczne proroctwo (PL)	strategiczna	PC: 5,48			PC: 8/10	PC: 5+/6	PC: 8/10	PC: 9/10
Duke Nukem: Manhattan Project (PL)	akcja	PC: 4,86	PC: 7,5/10		PC: 8+/10	PC: 5+/6	PC: 8/10	PC: 8/10
Dungeon Siege	fabularna	PC: 4,02	PC: 6,9/10		PC: 10/10	PC: 3+/6	PC: 8/10	PC: 7/10
Eurofighter Typhoon	symulacyjna	PC: 4,47	PC: 7,8/10		PC: 8+/10			PC: 5/10
Evil Twin: Kroniki Cypriena (PL)	akcja	PC: 4,86	PC: 8,0/10		PC: 5/10	PC: 3+/6		PC: 6/10
F1 2002	wyścig	PC: 4,05			PC: 8+/10	PC: 4+/6	PC: 9/10	PC: 9/10
Grand Theft Auto III	akcja	PC: 4,49	PC: 9,3/10		PC: 10/10	PC: 6/6	PC: 9/10	PC: 9/10
Heroes of Might and Magic IV (PL)	strategiczna	PC: 4,94	PC: 8,7/10	PC: 4,76/6	PC: 9/10	PC: 5+/6	PC: 9,5/10	PC: 9/10
Jazz i Faust (PL)	przygodowa	PC: 4,40	PC: 5,5/10		PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 6/10	PC: 7/10
Krzyżacy (PL)	strategiczna	PC: 2,52				PC: 3+/6	PC: 7/10	PC: 7/10
Medal of Honor: Allied Assault	akcja	PC: 4,72	PC: 9,3/10		PC: 9/10	PC: 5+/6	PC: 9,5/10	PC: 9/10
Might and Magic IX (PL)	fabularna	PC: 3,30			PC: 6+/10	PC: 4/6		PC: 9/10
Moto GP: Ultimate Racing Technology	wyścig	PC: 4,61				PC: 5/6		
Myth III: Era Wilka (PL)	strategiczna	PC: 4,95			PC: 7/10	PC: 5/6	PC: 6/10	PC: 9/10
Pool of Radiance 2 (PL)	fabularna	PC: 3,56			PC: 5/10	PC: 4/6	PC: 5,5/10	PC: 6/10
Rally Championship Extreme (PL)	wyścig	PC: 4,86			PC: 6+/10	PC: 3+/6	PC: 8/10	PC: 7/10
Rally Trophy (PL)	wyścig	PC: 4,57			PC: 9+/10	PC: 5+/6	PC: 8/10	
Rayman M (PL)	akcja	PC: 4,15	PC: 6,6/10, PS2: 8,0/10		PC: 8/10	PC: 4+/6		PC: 9/10
Red Faction	akcja	PC: 4,66	PS2: 8,8/10	PC: 4,14/6	PC: 9/10	PS2: 5/6, PC: 1+/6		PC: 9/10
Sea Dogs: Piraci (PL)	fabularna	PC: 4,89	PC: 7,2/10		PC: 7+/10	PC: 4/6	PC: 7,5/10	PC: 9/10
Sid Meier's Sim Golf (PL)	strategiczna	PC: 4,62	PC: 6,8/10		PC: 8+/10	PC: 5/6	PC: 7,5/10	
Solaris 1.0.4. (PL)	akcja	PC: 4,29			PC: 8+/10	PC: 4/6		PC: 5/10
Soldier of Fortune II: Double Helix	akcja	PC: 4,65			PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 8/10	PC: 8/10
Spider-Man	akcja	PC: 5,15	PC: 8,9/10		PC: 7/10	PC: 5+/6		PC: 7/10
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	akcja	PC: 4,36	PC: 8,2/10	PC: 4,29/6	PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 9/10	
Ś.W.I.N.I.A.	strategiczna	PC: 4,00			PC: 9/10	PC: 4/6		PC: 8/10
Tennis Master Series (PL)	sportowa	PC: 4,18			PC: 6+/10	PC: 4+/6		PC: 7/10
The Watchmaker - Zegarmistrz (PL)	przygodowa	PC: 4,92			PC: 8/10		PC: 7,5/10	PC: 6/10
Tony Hawk's Pro Skater 3	sportowa	PC: 4,35	PS2: 5,5/10, GME: 7,0/10		PC: 10/10	PS2: 5/6, PC: 6/6		PC: 8/10
Trade Empires (PL)	strategiczna	PC: 4,35			PC: 7/10		PC: 7/10	
Trevor Chan's Capitalism II (PL)	strategiczna	PC: 4,59			PC: 7/10	PC: 4/6		PC: 9/10
Virtua Tennis	sportowa	PC: 4,34	PC: 8,8, DC: 9,6		PC: 7+/10	PC: 5+/6		PC: 8/10
Warcraft III: Reign of Chaos (PL)	strategiczna	PC: 4,91	PC: 6,8/10		PC: 8/10	PC: 6/6	PC: 9,5/10	PC: 4/10
Warlords: Battlecry II (PL)	strategiczna	PC: 4,20	PC: 7,0/10	PC: 4,39/6	PC: 8/10	PC: 4/6		PC: 8/10
Worms Blast (PL)	strategiczna	PC: 4,07				PC: 3/6	PC: 6,5/10	PC: 9/10
Zanzarah: The Hidden Portal	przygodowa	PC: 4,57			PC: 7/10			

Zamów roczną prenumeratę **GIER** a w prezencie dostaniesz

WARTOŚĆ
15
złotych



ten segregator na 12 płyt CD i 15 procent zniżki (oszczędzasz 13,60 złotych!)

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
02-303 Warszawa 79
skr. poczt. 229
lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas
blankietu dokonać opłaty na pocztie
lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – 22,50 złotych
- **pół roku** (sześć numerów) – 45,00 złotych
- **rok** (12 numerów i segregator) – 76,40 złotych
(15% zniżki!)

Prenumeratę **GIER** i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

- telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
- e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl



Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY

MIASTO

ULICA

NUMER DOMU

NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY

TELEFON

FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD DO

MIESIĄC ROK MIESIĄC ROK

LICZBA EGZEMPLARZY
KAŻDEGO NUMERU

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883 z 1997 r.

CZYTELNY PODPIS

WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY
PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT
i upoważniam wydawnictwo Axel
Springer Sp. z o.o. do wystawienia faktury
bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS

Komputer
GRYpismo
+ płyta CD
z pełną wersją
gry po polsku
750 zł

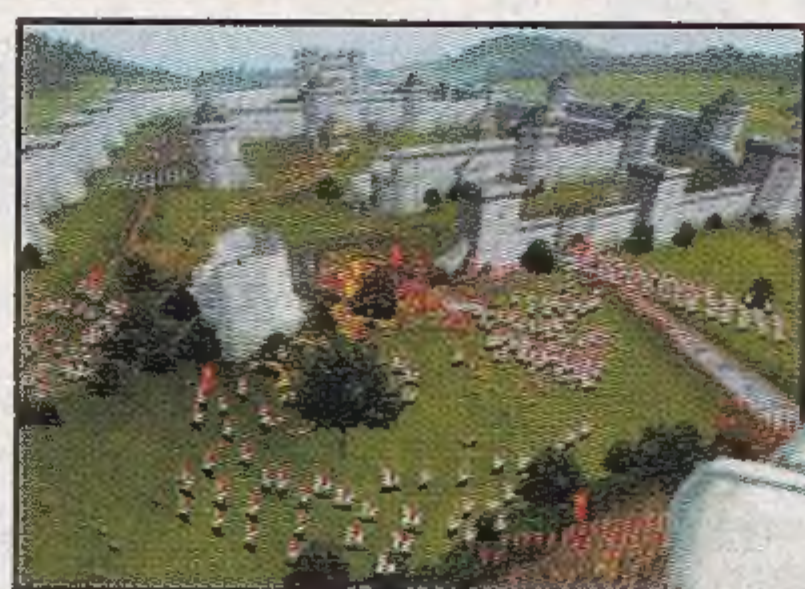
cena zawiera 7% VAT

W NASTĘPNYM NUMERZE

TESTY GIER

Beach Life

Nie przejmujemy się nadchodzącą jesienią: w tej grze wirtualne lato trwa bez końca!



Medieval: Total War

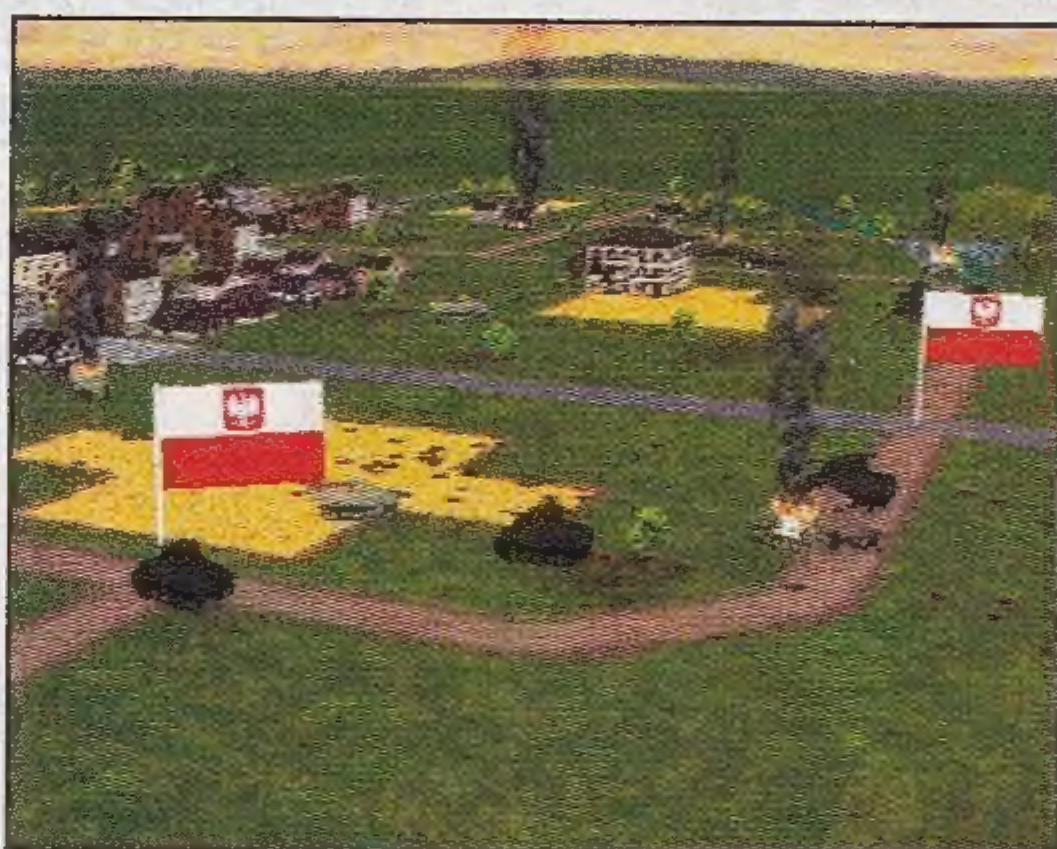
GRY ruszają na krucjatę i testują wytrzymałość zamków Saracenów



ŚCIĄGAWKI

Frontline Attack

GRY sprawdzają, czy pierwsza polska strategia o drugiej wojnie wnosi coś nowego do tego modnego ostatnio gatunku



Combat Mission: Beyond Overlord

Z poradnikiem GIER dokonujemy w tej wymagającej i wciągającej strategii bohaterskich czynów godnych słynnej dywizji generała Maczka

Szukaj w kioskach już 16 października

WYJAŚNIENIE TRUDNIEJSZYCH POJĘĆ

Leksykon GIER

Przydatne wyrażenia od A do Z

C++

Język programowania to zbiór komend, za pomocą których tworzy się program komputerowy. Do pisania gier najczęściej wykorzystuje się język C++ (wymowa: si plas). Jest on prosty i wydajny. Programy pisane w nim mają budowę modułową – podzielone są na części. Dzięki temu nad poszczególnymi fragmentami gry pracują oddzielne zespoły twórców.

Stworzenie rozbudowanej gry bezpośrednio w C++ byłoby żmudnym zadaniem. Dlatego programiści usprawniają sobie pracę, pisząc w C++ specjalne programy, które umożliwiają szybkie i wygodne edytowanie dźwięku, grafiki czy postaci.

Gotowy program napisany w C++ jest kompilowany, czyli przetwarzany do postaci kodu maszynowego – ciągu prostych instrukcji zrozumiałych dla procesora peceta.



Programy, w których powstaje strzelanina 3D Doom III, zostały napisane w języku C++. To podstawowe narzędzie twórców gier

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
Ł
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

Akcelerator 3D

Montowana w komputerze specjalna karta zajmująca się tworzeniem obrazu trójwymiarowego. Kiedy jej nie ma, zadanie to spada na główny procesor peceta, co nieprzyjemnie spowalnia animacje oraz drastycznie pogarsza jakość grafiki. Najpopularniejsze akceleratory 3D to: GeForce, TNT, Voodoo i ATI (RAGE i Radeon).

DirectX

Pakiet wielu małych programów wymaganych przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia grom działającym pod kontrolą systemu Windows 95, 98, Me i XP współpracę z urządzeniami takimi, jak akcelerator 3D czy karta dźwiękowa. Najnowszą wersję DirectX GRY umieszczają na swojej płycie CD.

Dżojstik

Urządzenie sterujące do gier. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek. Użytkownik przechyla go, aby

kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

Gra fabularna

Gra, w której bohater lub cała drużyna wykonuje kolejne zadania, rozwija umiejętności i poznaje świat, a także prowadzi rozmowy z napotkanymi postaciami. Nazywana też role-playing (po polsku: granie roli, wymowa: rol pleing).

Gra przygodowa

Gra, w której rozwiązujemy zagadki, prowadzimy rozmowy, znajdujemy różne przedmioty i używamy ich w określonych sytuacjach. Jej fabuła tworzy spójną historię.

Płyta główna

Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej pozostałe elementy: twarde dyski, procesor, pamięć i karty rozszerzeń.

Program gry

Szereg instrukcji dla procesora, które decydują

Wydawca:

Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
oraz Związku Kontrolni
Dystrybucji Prasy

NADZOROWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Adres:

02-222 Warszawa
Al. Jerozolimskie 181
Ochota Office Park,
recepcja tel. 608 40 00,
sekretariat Prezesa
tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa:

Wiesław Podkański

Dyrektor Generalny:

Florian Fels

Dyrektor Wydawniczy:

Marcin Przasnyski

Dział Reklamy:

Dominik Tzimas (Dyrektor),
Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski
tel. 608 41 15/18

Dział Public Relations:

Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02,
Aneta Pacuska tel. 608 41 79

Dział Promocji:

Agnieszka Kamola (Dyrektor) tel. 608 40 66,
Dariusz Koltko tel. 608 42 63

Sponsoring:

Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76,
Blanka Muraszew tel. 608 40 88

Dział Kolportażu:

Janusz Snarski
tel. 608 40 10

Produkcja:

Elżbieta Garncarczyk
tel. 608 41 44

Księgowość:

Janusz Bąk tel. 608 40 30

Druk:

RR Donnelley Europe
Kraków tel. (012) 652 61 00

Zabroniona jest bezumowna
sprzedaż czasopisma po cenie
niższej od ceny detalicznej ustalonej
przez wydawcę. Sprzedaż numerów
aktualnych i archiwalnych po innej
cenie jest nielegalna i grozi
odpowiedzialnością karną

Prenumerata przez internet
(cały świat): www.ruch.pol.pl

**TEGO
JESZCZE
NIE BYŁO!**

extra CD! 10 hip hop hitów + 2 klipy!

POPCORN stars

SUPER CENA!
tylko 4.99

ISSN 1641-9693 Nr md. 364347

2/2002
Cena: 4.99 zł
(w tym 7% VAT)

★ **polska RAP SCENA**
pod lupą

★ **idole**
bez tajemnic

★ **sample bity**
graffiti

oraz **megaplakat**
Eminema



HIP HOP



**40 MINUT
HIP HOPU!**



**NAJLEPSZA
SKŁADANKA
POLSKIEGO
HIP HOPU!**

TYLKO 4.99 PLN

JUZ W KIOSKU!

JUŻ WE WRZEŚNIU W SPRZEDAŻY GRA LARRY 7: MIŁOŚĆ NA FALI ZA **26.99!**

W rolach głównych
Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura

Dowcipna gra przygodowa
Larry 7: Miłość na fali

CENA **26,99**
w tym 22% VAT

WIELKIE HITY

NUMER 4/2002

MIŁOŚĆ NA FALI
LARRY 7

Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze

Kartonowe
pudełko,
w którym
po złożeniu
możesz
przechowywać grę

Płyta z grą
Larry 7: Miłość na fali
po polsku

Instrukcja
odslaniająca
tajniki gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 26.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry słabe. W grze przygodowej Larry 7: Miłość na fali gracz wciela się w postać tytułowego podrywacza Larrego, który udaje się w rejs wspianym liniowcem, poznając przy tym wiele pięknych kobiet. Celem podróży jest spędzenie nocy w kajucie z piękną panią kapitan (Katarzyna Figura)... Zapowiada się więc doskonała zabawa! Kup egzemplarz eXtra Gry Wielkie Hity – nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

JUŻ W PAŹDZIERNIKU W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA
Z DOSKONAŁĄ GRĄ STRATEGICZNĄ DRAGON THRONE!

DRAGON THRONE

BITWA O CZERWONE KLIFY



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU
ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM